

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



TESIS DOCTORAL

**Metalenguaje en el cine contemporáneo: estudio sobre la proyección
del espacio cinematográfico como recurso narrativo según los
directores internacionales Christopher Nolan, Zhang Yimou y
Krzysztof Kieslowski**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Julia Dismery Acosta Tineo

Director

Federico García Serrano

Madrid, 2018

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento Comunicación Audiovisual y Publicidad I



**METALENGUAJE EN EL CINE CONTEMPORÁNEO:
ESTUDIO SOBRE LA PROYECCIÓN DEL ESPACIO CINEMATOGRAFICO COMO
RECURSO NARRATIVO SEGÚN LOS DIRECTORES INTERNACIONALES
CHRISTOPHER NOLAN, ZHANG YIMOU Y KRZYSZTOF KIESLOWSKI**

Tesis doctoral

Presentada por

Julia Dismery Acosta Tineo

Bajo la dirección del doctor

D. Federico García Serrano

Madrid, 2017

JULIA DISMERY ACOSTA TINEO

Metalenguaje en el cine contemporáneo:
Estudio sobre la proyección del espacio cinematográfico como
recurso narrativo según los directores internacionales Christopher
Nolan, Zhang Yimou y Krzysztof Kieslowski

TESIS DOCTORAL

DIRECTOR: DR. D. FEDERICO GARCÍA SERRANO

PROFESOR DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I

Madrid, 2017

Tesis doctoral que se presenta en el
Departamento de Comunicación Audiovisual y
Publicidad I, bajo la dirección del Doctor
Federico García Serrano

Vº Bº del Director

*A mis enanos, **Jesús Eduardo, Julia**
Virginia, Julio Emil y Emmanuel Eduardo.*

*Espero que este proyecto les sirva de
inspiración para alcanzar sus sueños: El
cielo es el límite.*

I. AGRADECIMIENTOS

A mis padres **Dismery Tineo** y **Julio Acosta**, por todo lo que me han enseñado. No hay necesidad de muchas palabras, pero si hoy estoy donde estoy, es gracias a que ustedes siempre me han inculcado el valor del trabajo duro, en especial para lograr los objetivos trazados.

A mis hermanos **Julissa** y **Julio**, por su eterna confianza en que yo puedo alcanzar cualquier meta que me proponga.

A **Ismael Alviani**, mi compañero en este largo viaje. Cuando me embarqué sabíamos que sería una aventura, y, aún teniendo altas y bajas, siempre has servido como el motor que impulsa este proyecto, incluso cuando tenía mis dudas.

A **Raquel, Anacaona, Maite Pa** y **Pamela**, mis fuerzas cuando creía que iba a renunciar, hicieron posible que me levantara cada día con la cabeza en alto y las ideas claras.

A mis cuñados **Kenovy** y **Lissa**, ustedes también son parte de este sueño. De una manera u otra han colaborado con este proyecto, y por ello, siempre estaré agradecida.

A mis compañeros de máster, doctorado —y de la vida—, **Zayda, Gaby** y **Víctor**. Los constantes mensajes de "sí, podemos" sirvieron para aguantar esas largas noches de desvelo y esos interminables días investigando y escribiendo, esto probablemente no sería posible sin nuestro particular grupo de apoyo.

A mi director de tesis, **Federico García Serrano**, gracias por creer que había algo en mi y en mi proyecto. Sus palabras y consejos siempre irán conmigo en cada paso que dé en mi vida profesional.

Al catedrático **Eduardo Rodríguez Merchán**, usted fue el primero en creer en la viabilidad de este proyecto, y me siento orgullosa de haberlo convertido en una realidad.

Al profesor **Luis Mayo**, por inspirarme con sus clases sobre proxémica, son la raíz que da inicio a una pequeña idea, que se convirtió en una investigación formal. Sin darse cuenta sus palabras sirvieron dentro y fuera del aula.

A **Bruno Cortés** por ayudarme con la sistematización de todos los datos extraídos de las encuestas, sin ti, y el SPSS, este proceso hubiese sido infinito.

A los **participantes del grupo de discusión**, muchas gracias por el tiempo dedicado. Sus contribuciones son una parte importante de este proyecto.

A **mis familiares, amigos y cada una de las personas que he tenido la dicha de conocer en los últimos 7 años de mi vida**, sin saberlo cada uno de ustedes han puesto un pequeño granito de arena en construir mi proyecto doctoral.

II. ÍNDICE TABLA DE CONTENIDOS

I.	Agradecimientos.....	9
II.	Índice tabla de contenidos	11
III.	Resumen	25
IV.	Palabras claves.....	25
V.	<i>Abstract</i>	27
VI.	<i>Keywords</i>	27
VII.	Glosario de abreviaturas utilizadas.....	29
1.	Introducción	31
1.1.	Estado de la cuestión.....	37
1.2.	Objetivos.....	46
1.3.	Diseño científico	50
1.3.1.	Primera fase: estudio documental.....	50
1.3.2.	Segunda fase: Trabajo de campo e Investigación.....	51
1.3.2.1.	Criterios selección directores	52
1.3.2.2.	Películas referenciadas según director	52
1.3.2.3.	Herramientas de investigación (segunda fase)	53
1.3.2.4.	Revisión bibliográfica sobre directores seleccionados.....	54
1.3.2.5.	Análisis fílmico películas y escenas seleccionadas.....	54
1.3.2.6.	Encuestas	54
1.3.2.7.	Grupos de discusión	55
1.3.3.	Esquema Investigación	57
1.3.3.1.	Primera fase.....	57
1.3.3.2.	Segunda fase.....	57
1.3.4.	Preguntas de investigación	58
1.3.4.1.	Cultura y proxémica	58
1.3.4.2.	Comunicación: Metalenguaje - Metacomunicación.....	58
1.3.4.3.	Espacio	58
1.3.4.4.	Lenguaje Cinematográfico	58

1.3.4.5.	Elementos visuales-sonoros	59
1.3.4.6.	Directores	59
1.4.	Hipótesis	60
1.4.1.	División Técnica.....	68
1.4.2.	División artística: Segmentación	68
1.5.	Justificación	70
2.	Marco teórico	77
2.1.	Comunicación	77
2.2.	Lenguaje y comunicación	78
2.2.1.	Semiótica	78
2.3.	Teorías estructuralistas	80
2.3.1.	Ferdinand de Saussure	80
2.3.2.	Charles Sanders Peirce	81
2.3.3.	Roland Barthes	83
2.3.4.	Jacques Derrida - Deconstrucción	84
2.3.5.	Edward Sapir - Sensorium.....	87
2.4.	Cultura y Comunicación	88
2.4.1.	Burbuja Hall y Modelo Iceberg cultural.....	89
2.4.2.	Escuela de Palo Alto - Universidad Invisible.....	92
2.4.3.	Modelo orquestal de comunicación: estudio del lenguaje corporal.	93
2.4.4.	Proxémica según Edward T. Hall	94
2.4.4.1.	Niveles proxémicos	96
2.4.4.2.	Rasgos proxémicos.....	96
2.4.4.3.	Distancias proxémica	97
2.4.4.4.	Comportamiento proxémico.....	97
2.4.5.	Kinésica según Ray Birdwhistell.....	99
2.4.6.	Erving Goffman.....	101
2.4.7.	Gregory Bateson	103
2.4.8.	Paul Watzlawick.....	104
2.4.9.	Albert Scheflen	105
2.4.10.	Cronémica.....	107

2.4.11.	Michael Argyle - Modelo Argyle (1967)	107
2.4.12.	Albert Mehrabian.....	108
2.4.13.	Abraham Moles	109
2.4.14.	Charles Francis Hockett.....	110
2.5.	Teorías cinematográficas sobre el lenguaje cinematográfico	110
2.5.1.	Teoría mimética.....	110
2.5.2.	Teorías formalistas y vanguardistas	110
2.5.3.	Nöel Burch - Modelo representación institucional.....	113
2.5.3.1.	<i>Découpages</i>	114
2.5.4.	Teorías sobre realismo ontológico y fenomenológico.....	114
2.5.5.	Neorrealismo italiano	116
2.6.	Teorías contemporáneas francesas.....	118
2.6.1.	Jean Mitry: Estética y cine.....	118
2.6.2.	Christian Metz: Psicoanálisis, lingüística y semiótica.....	120
2.7.	Planteamientos teóricos modernos: teorías metodológicas y de campo	122
2.7.1.	Planteamientos formalistas deudores del estructuralismo	122
2.7.2.	Teorías semiótica - posestructuralismo	123
2.7.3.	Narratología - Hermenéutica	125
2.7.4.	Gilles Deleuze.....	125
2.7.4.1.	Imagen-movimiento	126
2.7.4.2.	Imagen-tiempo	127
2.7.5.	David Bordwell: Planteamientos empírico cognitivo.....	127
2.7.6.	Planteamiento estética de la recepción	129
2.7.7.	Planteamiento perspectivas pragmática.....	130
2.8.	Visión general del cine desde las ciencias y las artes	131
2.8.1.	Ciencias del comportamiento: filosofía, psicología, antropología, sociología.	131
2.8.2.	Las artes.....	134
3.	Marco conceptual	137
3.1.	Cine.....	137
3.1.1.	Cinematografía	139
3.1.2.	Cine digital	139

3.2.	<i>Film/Filme</i>	140
3.2.1.	Película	141
3.3.	Serie de televisión	142
3.4.	<i>Telefilm</i> o telefilme	143
3.5.	Espacio	144
3.5.1.	Espacio fílmico	145
3.5.2.	Percepción y composición del espacio	148
3.5.3.	Espacio narrativo dentro del campo	149
3.5.4.	Espacio narrativo fuera de campo	149
3.6.	Lenguaje	150
3.6.1.	Metalenguaje	151
3.6.2.	Imagen	152
3.6.3.	Signos	153
3.6.4.	Lenguaje cinematográfico	154
3.6.4.1.	Fotograma	156
3.6.4.2.	Toma	156
3.6.4.3.	Planos	156
3.6.4.4.	Tipos de planos	158
3.6.4.5.	Distancia del sujeto de la cámara	159
3.6.4.6.	Ángulo de la cámara	161
3.6.4.7.	Movimiento de cámara	162
3.6.4.8.	Cantidad de personajes	163
3.6.4.9.	Escena	163
3.6.4.10.	Secuencia	164
3.6.4.11.	Encuadre - Desencuadre	164
3.6.4.12.	Enfoque	165
3.6.4.13.	Profundidad de campo	166
3.6.4.14.	Ejes de cámara	167
3.7.	Equipamiento cinematográfico necesario en la configuración del lenguaje cinematográfico.	167

3.7.1.	Cámara.....	167
3.7.1.1.	Objetivos y lentes	168
3.7.1.2.	Apertura.....	168
3.7.1.3.	Distancia focal.....	169
3.7.1.4.	Zoom de objetivo	169
3.7.2.	Movimiento y desplazamiento de la cámara	169
3.7.2.1.	Trípode	171
3.7.2.2.	<i>Travelling</i>	171
3.7.2.3.	<i>Steadicam</i>	172
3.7.2.4.	<i>Dolly</i>	172
3.7.2.5.	Grúa.....	172
3.7.2.6.	Panorámica	173
3.7.2.7.	Cámara al hombro o cámara en mano	173
3.7.2.8.	Otros soportes.....	173
3.8.	Narrativa	174
3.8.1.	Diferencias narrativa audiovisual y narrativa literaria	175
3.8.2.	Motivo	175
3.8.3.	Focalización.....	176
3.8.4.	Subliminal.....	177
3.8.5.	Relato cinematográfico.....	178
3.8.6.	Estructura narrativa.....	178
3.8.7.	Trama.....	179
3.8.7.1.	Estructura del guion	179
3.8.7.2.	Clímax	181
3.9.	Departamentos cinematográficos encargados configuración visual.	181
3.9.1.	Dirección	182
3.9.2.	Diseño de producción	182
3.9.2.1.	Dirección artística	183
3.9.2.2.	Director artístico o diseñador de producción	183

3.9.3.	Dirección y diseño fotográfico	184
3.9.3.1.	Director de fotografía	185
3.9.4.	Edición.....	185
3.9.4.1.	Montador	186
3.9.4.2.	Características de las escuelas de montaje.	186
3.9.4.3.	Escuela rusa.....	187
3.9.4.4.	Escuela americana	190
3.9.4.5.	Edwin S. Potter.....	191
3.9.4.6.	D. W. Griffith	191
3.9.4.7.	Thomas Harpe Ince	192
3.9.4.8.	Escuela francesa	193
3.9.4.9.	Abel Gance.....	193
3.9.4.10.	Jean Epstein.....	194
3.9.4.11.	Escuela alemana	194
3.9.4.12.	Ernest Lubitsch.....	195
3.9.4.13.	Fritz Lang	195
3.9.4.14.	Friedrich Wilhelm Murnau.....	195
3.9.4.15.	Georg Wilhem Pabts	196
3.10.	Elementos Narrativos: visuales y sonoros.....	196
3.10.1.	Escenografía	197
3.10.1.1.	Ambientación	198
3.10.1.2.	Decorado	199
3.10.1.3.	<i>Attrezzo</i> o atrezzo	199
3.10.2.	Personajes/actores.....	200
3.10.3.	Estilismo	200
3.10.3.1.	Vestuario	201
3.10.3.2.	Maquillaje.....	202
3.10.4.	Color	202

3.10.4.1.	Cualidades básicas del color	204
3.10.4.2.	Albert Henry Munsell - Sistema Munsell	205
3.10.4.3.	Mapa cromático	206
3.10.5.	Iluminación	206
3.10.5.1.	Tipos de iluminación	209
3.10.6.	Sonido	211
3.10.6.1.	Tipos de sonidos	212
3.10.6.2.	Voz	213
3.10.6.3.	Silencio	214
3.10.6.4.	Música	215
3.10.6.5.	Efectos sonoros	216
3.10.6.6.	Efecto sala	216
3.10.6.7.	Banda Sonora	217
3.10.7.	Montaje	217
3.10.7.1.	Tipos de montaje	219
3.10.7.2.	Transiciones	221
3.10.7.3.	Tipos de transiciones	221
3.10.7.4.	Trucaje	223
3.10.7.5.	Raccord - Continuidad	223
3.10.7.6.	Efectos especiales visuales - VFX	224
3.10.7.7.	Velocidad: Ritmo	225
3.10.8.	Tiempo	226
3.10.8.1.	Tiempo fílmico	227
3.10.8.2.	<i>Flash-back</i>	228
3.10.8.3.	Split screen	229
3.10.8.4.	Elipsis	229
3.10.8.5.	Frecuencia	229

4.	Marco metodológico	231
4.1.	Técnicas de investigación	233
4.2.	Método 1: Revisión bibliográfica	233
4.3.	Método 2: Análisis filmográfico	237
4.3.1.	Enfoque del tema	237
4.3.2.	Vertientes de investigación.....	238
4.3.2.1.	Desglose del tema: líneas de indagación.....	238
4.3.3.	Variables	239
4.3.4.	Objetivos: la búsqueda de respuestas	239
4.3.5.	Muestras	240
4.3.6.	Instrumentos	244
4.3.7.	Obtención de datos	245
4.3.8.	Resultados.....	246
4.4.	Método 3: Encuesta	246
4.4.1.	Enfoque del tema	248
4.4.2.	Vertientes de investigación.....	249
4.4.2.1.	Desglose del tema: líneas de indagación.....	249
4.4.3.	Variables	251
4.4.4.	Objetivos: la búsqueda de respuestas	252
4.4.5.	Muestras	254
4.4.6.	Instrumentos	258
4.4.7.	Obtención de datos	259
4.4.8.	Resultados.....	261
4.5.	Método 4: Grupo de discusión formal	263
4.5.1.	Enfoque del tema	264
4.5.2.	Vertientes de investigación.....	265
4.5.2.1.	Desglose del tema: líneas de indagación.....	265
4.5.3.	Variables	265
4.5.4.	Objetivos: la búsqueda de respuestas	266
4.5.5.	Muestras	267
4.5.6.	Instrumentos	269
4.5.6.1.	Realización del grupo de discusión.....	269

4.5.7.	Obtención de datos	272
4.5.8.	Resultados.....	274
5.	Trabajo de campo: revisión bibliográfica.....	275
5.1.	Espacio fílmico	275
5.1.1.	Imagen. Estructura dentro del campo	276
5.1.2.	Sonido. Estructura del fuera de campo	280
5.2.	Competencias del cine	283
5.3.	Inmersión de las plataformas de pago.....	285
5.4.	Estadísticas.....	288
5.4.1.	Ganancias por género en el mercado cinematográfico global.....	288
5.4.2.	Ganancias por contenido en el mercado cinematográfico global	289
5.4.3.	Promedio asistencia a salas de cine e impacto de piratería en España ...	290
5.4.4.	Preferencias	292
6.	Trabajo de campo: Análisis filmográfico.....	295
6.1.	Christopher Nolan.....	296
6.1.1.	Características del universo cinematográfico de C. Nolan.....	299
6.1.1.1.	Guion, trama, relato.....	299
6.1.1.2.	Personajes.....	301
6.1.1.3.	Imagen.....	303
6.1.1.4.	Sonido y música	304
6.1.2.	Análisis textual por escenas seleccionadas de C. Nolan	304
6.1.2.1.	<i>Memento</i>	304
6.1.2.2.	<i>El truco final</i>	308
6.1.2.3.	<i>Origen</i>	313
6.1.2.4.	<i>Interstellar</i>	320
6.2.	Zhang Yimou	325
6.2.1.	Características del universo cinematográfico de Z. Yimou.....	328
6.2.1.1.	Guion, trama, relato.....	328
6.2.1.2.	Personajes.....	330
6.2.1.3.	Imagen.....	331

6.2.1.4.	Sonido y música	332
6.2.2.	Análisis textual por escenas seleccionadas de Z. Yimou	333
6.2.1.5.	<i>Sorgo rojo</i>	333
6.2.1.6.	<i>Hero</i>	338
6.2.1.7.	<i>La casa de las dagas voladoras</i>	343
6.2.1.8.	<i>La maldición de la flor dorada</i>	349
6.3.	Krzysztof Kieslowski.....	353
6.3.1.	Características del universo cinematográfico de K. Kieslowski	357
6.3.1.1.	Guion, trama, relato.....	357
6.3.1.2.	Personajes.....	359
6.3.1.3.	Imagen.....	360
6.3.1.4.	Sonido y música	363
6.3.2.	Análisis textual por escenas seleccionadas de K. Kieslowski	364
6.3.2.1.	<i>La doble vida de Verónica</i>	364
6.3.2.2.	<i>Tres colores: Azul</i>	369
6.3.2.3.	<i>Tres colores: Blanco</i>	374
6.3.2.4.	<i>Tres colores: Rojo</i>	380
7.	Trabajo de campo: resultados encuestas	387
7.1.	Elementos personales. Datos demográficos.....	388
7.2.	Resultados generales descriptivos sin comparativas	389
7.3.	Resultados según nacionalidad	392
7.4.	Resultados según edad	411
7.5.	Resultados según sexo	430
7.6.	Resultados generales preguntas opción múltiple	446
7.6.1.	Leyenda lectura preguntas con respuestas activa «1» o desactiva «0» ..	446
7.6.2.	Por nacionalidad	450
7.6.3.	Por edad	465
7.6.4.	Por sexo	487
7.7.	Resultados películas seleccionadas y elementos estéticos visual-sonoro	503
7.7.1.	Según Krzysztof Kieslowski	504

7.7.2.	Según Christopher Nolan	528
7.7.3.	Según Zhang Yimou	552
8.	Trabajo de campo: grupo de discusión.....	577
8.1.	Preguntas.....	577
8.1.1.	Primera parte.....	577
8.1.2.	Segunda parte	578
8.2.	Mapas esquemáticos generales	579
8.2.1.	Cultura	579
8.2.2.	Espacio Fílmico: Narrativa, lenguaje, metalenguaje	579
8.2.3.	Imagen técnica: efectos especiales, avances tecnológicos	580
8.2.4.	Directores.....	582
8.3.	Informe general por participante.....	583
8.3.1.	Felipe	583
8.3.2.	Raquel.....	585
8.3.3.	Cheijob	586
8.3.4.	Alicia	588
8.3.5.	JoseAnt.	590
8.3.6.	Alex	591
8.3.7.	Alejandro	591
8.3.8.	Mónica.	593
8.4.	Resultados generales.....	594
9.	Conclusiones de la investigación	599
9.1.	Comprobación H1: Verídico.....	599
9.2.	Comprobación H2: Nulo.....	601
9.3.	Comprobación H3: Verídico.....	603
9.4.	Comprobación H4: Nulo.....	605
9.5.	Comprobación H5: Verídico.....	607
9.6.	Comprobación H6: Verídico.....	609
9.7.	Comprobación H7: Nulo.....	610
10.	Reflexiones posteriores.....	613
11.	Referencias	617
11.1.	Bibliográficas	617
11.2.	Heremográficas	626

11.3.	Digitales	626
11.4.	Otros	628
11.5.	Audiovisuales	628
12.	Fuentes	633
12.1.	Bibliográficas	633
12.2.	Hemerográficas	647
12.3.	Digitales	647
12.4.	Tesis	650
12.5.	Otros	651
12.6.	Audiovisuales	651
12.7.	Periódicos digitales	655
12.8.	Páginas webs consultadas.....	656
12.8.1.	FilmAffinity.....	656
12.8.2.	IMDB.....	657
12.8.3.	Infobae.....	657
12.8.4.	Instagram	657
12.8.5.	ISSUU.....	658
12.8.6.	Ministerio de educación, cultura y deporte	658
12.8.7.	Motion Picture Association of America	659
12.8.8.	Real Academia de la Lengua Española	659
12.8.9.	Rotten Tomatoes.....	659
12.8.10.	Scribd	660
12.8.11.	Sensacine	660
12.8.12.	Slideshare.....	661
12.8.13.	Statista.....	661
12.8.14.	Taste.....	662
12.8.15.	The Numbers.....	663
12.8.16.	Vimeo.....	664
12.8.17.	Youtube.....	664
13.	Índice de tablas, figuras y gráficos	671
14.	Anexos	695
14.1.	Citas completas	695
14.1.1.	Buñuel sobre el neorrealismo italiano	695

14.1.2.	Nöel Burch sobre el fuera de campo	695
14.1.3.	Estudios sobre la teoría del color y sus usos en cine	696
14.1.4.	El cine según Roman Polanski	698
14.1.5.	El cine según Abbas Kiarostami.....	699
14.1.6.	El cine según Salvador Dali.....	699
14.1.7.	El cine según Jacques Rivette.....	699
14.1.8.	El cine según Robert Bresson.....	700
14.1.9.	El cine según Luis Buñuel	701
14.1.10.	El cine según Martin Scorsese	701
14.1.11.	El cine según Roberto Rosellini.....	702
14.1.12.	El cine según Jean Mitry	702
14.1.13.	El cine según Alfred Hitchcock	703
14.1.14.	El cine (cinematografía) según Alexandre Astruc	703
14.1.15.	El cine (cinematografía) según Ingmar Bergman	703
14.1.16.	El cine según Gutiérrez San Miguel	704
14.1.17.	El espacio cinematográfico según Marchis & García.....	705
14.1.18.	Elementos suscitan respuestas emotivas del espectador.....	706
14.1.19.	Zhang Yimou y Christopher Doyle sobre el color en <i>Hero</i>	707
14.2.	Modelo Encuesta: Encuesta IEPCC	708

III. RESUMEN

La presente investigación centra su objeto de estudio en el espacio fílmico como recurso narrativo, configurando su función lingüística y decorativa, de acuerdo a la influencia de los recursos visuales y sonoros en la percepción del espectador de determinada composición espacial.

Para esclarecer dicho planteamiento, tras definir el diseño teórico basado en la revisión bibliográfica, se establecieron los marcos teórico, conceptual y metodológico de la investigación evaluando la percepción de los elementos artísticos que constituyen la dimensión espacial, y, suscitada en el espectador. Posteriormente se diseñaron las hipótesis centradas en determinar la labor del factor «cultura» en la codificación que hace el realizador de los elementos estéticos, y su posterior decodificación, por parte del público. La corroboración de las hipótesis se llevó a cabo mediante la implementación de tres herramientas metodológicas: 1)el análisis del contenido fílmico, 2)las encuestas, 3)el grupo focal.

Para el análisis del contenido fílmico se eligieron cuatro películas de cada uno de los directores que sirvieron como caso de estudio: Christopher Nolan, Zhang Yimou, Krzysztof Kieslowski. Con la ejecución de este método se pudo ejemplificar, según tres escenas específicas, la influencia de los elementos visuales y sonoros compaginados con el lenguaje y la narrativa cinematográfica.

Asimismo, se realizaron doscientos cincuenta encuestas que comprueban la influencia que ejerce la edad, el sexo y la nacionalidad en la percepción y apreciación del producto cinematográfico. La muestra se valió de personas de ambos sexos comprendidos entre los dieciocho y sesenta y cinco años de edad, provenientes de los continentes americano, asiático y europeo, que además coincidían con la procedencia de cada uno de los directores seleccionados. A través de este método, se determinaron las variables que inciden en el disfrute de una película, y, la influencia que ejercen la edad, el sexo y la nacionalidad en dicha elección.

Por último, se realizó un grupo de discusión con ocho personas de distinto trasfondo cultural, de forma que, se estudiaron sus percepciones referentes al empleo de los elementos sonoros y visuales introducidos en la narrativa audiovisual. Igualmente, se aprovecharon las conclusiones para demostrar la importancia —o influencia— que ejercen los avances tecnológicos en la frecuencia de asistencia a salas de cine.

Las conclusiones de este proyecto están enfocadas en demostrar la veracidad y/o nulidad de las hipótesis planteadas inicialmente en el proceso del marco metodológico, definiendo como el espacio según su característica descriptiva cumple con distintas funciones parecidas a las que tiene los personajes dentro de la trama: entretener, informar o comunicar. En el caso de su función como recurso decorativo, entretiene al espectador a través de un impresionante despliegue artístico de elementos visuales y sonoros. En su labor como recurso narrativo, comunica al espectador de ciertas situaciones, modificando el comportamiento o la actitud que tendrá este ante la acción que se desarrolla, de manera que incita una respuesta determinada del público. Y, como recurso lingüístico proporciona información de los datos que se desconocen de la trama. Igualmente se incluyen las reflexiones propias de los autores de esta investigación.

IV. PALABRAS CLAVES

Metalenguaje — lenguaje cinematográfico — narrativa cinematográfica — espacio fílmico — comunicación intercultural.

V. ABSTRACT

This dissertation focuses its object in the filmic space as a narrative resource, configuring its linguistic and decorative function, due to the influence of the visual and sound resources on the spectator's perception of a certain spatial composition.

To clarify this approach, after defining the theoretical design based on the bibliographic analysis, the theoretical, conceptual and methodological frameworks of this research was established, evaluating the aroused in the spectators, regarding their perception of the artistic elements that constitute the spatial dimension. Subsequently, hypotheses were designed to determine the influence of the «culture» in the codification that the filmmaker makes of the aesthetic elements, and the posterior decoding by the public. The groundwork corroboration of the hypotheses were carried out through the implementation of three methodological tools: 1) analysis of the film content; 2) the surveys; and 3) the focus group.

For the analysis of the film content, four films of each of the directors that served as case of study were chosen: Christopher Nolan, Zhang Yimou and Krzysztof Kieslowski. With the execution of this method, it was possible to exemplify, according to three specific scenes, the influence of the visual and sonorous elements combined with the language and the cinematographic narrative.

In addition, two hundred and fifty surveys were carried out to verify the influence of age, gender and nationality on the perception and appreciation of the cinematographic product. The sample consisted of people of both genders between the ages of eighteen and sixty-five years of age, born in any country from the American, Asian and European continents, which also coincided with the provenance of each of the selected directors. Through this method, we determined the variables that affect the enjoyment of a film, and, the influence of age, gender and nationality in that election.

Finally, a focus group was held with eight people from different cultural backgrounds, so that their perceptions, regarding the use of the sound and visual elements introduced in the audiovisual narrative, were studied. Likewise, the conclusions were used to demonstrate the importance—or influence— exerted by technological advances in the frequency of attendance to cinemas.

The conclusions of this project are focused on demonstrating the veracity and / or nullity of the hypotheses initially proposed in the methodological framework, defining how the space, according to its descriptive characteristic, fulfils different functions similar to the ones that have the characters within the plot: entertain, inform or communicate. In the case of its function as a decorative resource, it entertains the viewer through an impressive artistic display of visual and sound elements. In its function as a narrative resource, it communicates to the spectator certain situations, modifying the behaviour or the attitude that this will have before the action that develops, so that it incites a determined response from the public. And, as a linguistic resource, it provides information on the data that is unknown to the plot. Also included are the own reflections of the authors of this dissertation.

VI. KEYWORDS

Metalanguage — language on film — film narrative — film space — intercultural communications.

VII. GLOSARIO DE ABREVIATURAS UTILIZADAS

Para facilitar la lectura de la investigación, hemos recurrido a una serie de abreviaturas comunes. De acuerdo con nuestro criterio, estas formas abreviadas evitarán la repetición constante de determinados términos.

Cast.	Castellano
coord. / coords.	Coordinador / Coordinadores
Dir.	Director (es)
ed./eds.	Editor / Editores
EEUU	Estados Unidos
Fig.	Figura
Hnas.	Hermanas
i.e	<i>Id est</i> (esto es) = por ejemplo
p. ej.	Por ejemplo
p. / pp.	Página / Páginas
Pág/pág.	Página/página
Reprod.	Reproducido
S/A	Sin año
S.F	Sin fecha
Trad.	Traducción
TV	Televisión

1. INTRODUCCIÓN

La proxémica es la disciplina que estudia el empleo del espacio con fines comunicativos, dentro de la teoría de la comunicación. Este estudio, enmarcado en la Escuela de Palo Alto¹, define la proxémica como la ciencia concerniente al modo en que el hombre utiliza el espacio que construye en torno de sí, y que mantienen entre él y los demás, siendo el resultado, la distancia y mistificación de la vida urbana.

El término se refiere al empleo y a la percepción que el ser humano hace de su espacio físico, y su intimidad personal, describiendo cómo utiliza el espacio y con quien, además de la significación del mismo en su interacción y creación del mensaje comunicativo.

El estudio de la proxémica se encuentra sustentando en los resultados extraídos de la investigación y comparación de diferentes culturas, en su manera de interactuar con el espacio y los demás seres, poniendo en duda, teorías actuales sobre comunicación y cultura.

Dado que el hombre es capaz de confundirse con el mundo, tiene la capacidad de modificarlo y, por tanto, modificarse a sí mismo. El espacio donde se desarrolla un individuo, es vital para el equilibrio, de todo lo que rodea su ser.

En 1966, Segall, Campbell y Hertskevits² realizaron un estudio donde *relacionaban las alteraciones ecológicas con las diferencias visuales en las agudezas visuales*³ y

¹ La “Escuela de Palo Alto” o “Colegio Invisible” surgió para dar respuesta a problemáticas de comunicación aportando una alternativa al modelo lineal de la teoría matemática de la comunicación de Claude Shannon y Warren Weaver. Sus principales representantes Bateson, Birdwhistell, Jackson, Sigman, Schefflen, Watzlawick, Hall y Goffman veían la comunicación como el fenómeno social de la puesta en común y la participación.

² Segall, Campbell y Herskovits (1966): *The influence of culture on visual perception*, Indianápolis/New York: The Bobs-Merrill Co. Inc.

³ Descartando aspecto raciales

concluyeron que “en cualquier mente humana, el proceso de percepción básico es idéntico. Sólo difiere el contenido debido a que éste refleja hábitos inferenciales perceptuales diferentes” (Zunzunegui, 1989:45). Por tanto, las diferentes culturas sociales tienen demarcaciones propias, para la utilización del espacio. En ellas, su representación y su forma de interactuar influyen, a un nivel elevado, de manera que, nada de otra cultura puede hacer cambiar la forma de actuar, repercutiendo en la percepción de las cosas.

Como explicara claramente Gutiérrez San Miguel (2006:149):

Una imagen ofrece un mensaje que está sujeto a una configuración interna relacionada directamente con el pensamiento, el sustrato cultural y la concepción formal de quien ha concebido dicha imagen. Si el espectador ha de llegar a comprender su esencia, ha de partir de un análisis comprensivo de su estructura intrínseca y extrínseca, para valorar los factores que han motivado dicha imagen. Para esto, el análisis ha de estar sujetos a ciertos cánones comprendidos en los elementos extrínsecos que pueden ser captados en el exterior de la obra, y los intrínsecos, cuando son seleccionados en el cuadro mismo.

Es decir, el mensaje que encontramos codificado en la imagen, tiene una configuración interna, propia de la cultura, percepción y concepción inicial. Sin embargo, su esencia no será entendida o decodificada de manera individual, sino que debe ser «traducida» a través de los valores internos y externos en los que se presenta el mensaje.

Ya expone Andrés García García (2006:15) "que los medios de comunicación contribuyen en gran medida a formar opiniones y visiones sobre los más diversos temas".

"De manera que, por fin, no sólo vemos, sino que, a través de los ojos del director, de la cámara, vemos qué vemos y cómo vemos" (Caramés, Escobedo & Bueno, 1999: 356).

Y es que,

[...] en el cine, a diferencia de lo que sucede en la pintura —en la que los motivos que entran en el lienzo necesariamente los ha *elegido* uno a uno el pintor—, toda película mezcla miles de motivos inertes, residuales, puros reflejos de la realidad. Para que el árbol se convierta en motivo visual del cine, no basta con que forme parte del paisaje sin más, de fondo. La nube que cruza por azar el cielo de un día de rodaje no es un motivo si el cineasta no la trabaja y no la construye como tal, y si no ejerce una atracción creativa visible en el tratamiento que hace de ella (Balló y Bergala, 2016:13-14).

Por lo tanto, afirmamos que la cinematografía, siendo la técnica de proyectar fotogramas sucesivamente para crear la impresión de movimiento, se propone demostrar y presentar la situación social, política, e incluso económica del momento, con la representación de un escenario y el desarrollo de los «actores» en dicho espacio, refiriéndose al escenario como lugar en que se desarrolla un suceso y el conjunto de circunstancias que rodean el acontecimiento.

Las características que componen el cine ayudan a elaborar la conjugación con la que nos adentramos en el espacio que está visualmente reflejado en pantalla y, a su vez, el espacio que está fuera del campo de visión, que igualmente compone el conjunto que necesitamos analizar para poder comprender una escena. Estos espacios son ricos en elementos que aportan datos necesarios para el desenvolvimiento de la trama y posterior decodificación.

Pedro del Rey del Val (2002:18) lo resumiría diciendo:

Todos los medios y técnicas que se emplean en la realización de una película están destinados a que el espectador pueda seguir el argumento del modo más sencillo posible; una representación teatral desarrolla cada uno de sus actos en un mismo decorado en los que transcurre la acción. El espectador fija su atención en el conjunto del escenario y dentro de él a los personajes en la dimensión y tamaño que aprecia desde su localidad, en cine ese mismo decorado, esos mismos personajes son mostrados en cientos de planos desde diversos ángulos y tamaños en aproximación o alejamiento para facilitar una mejor comprensión del espectador.

Así, las preguntas que dan origen a este proyecto, quizás, son más complicadas de lo que parecen a simple vista, pero, creemos que son necesarias para determinar la posibilidad que existe de crear un metalenguaje visual-sonoro que se divorcie de la cultura a la que esta predeterminada, de modo que sea universal y, de fácil entendimiento para diversas nacionalidades, etnias y culturas que estén expuestos al filme.

Probablemente, la intención de demostrar lo que queremos hace de este un proyecto muy ambicioso, pero consideramos que su desarrollo no solo permitirá definir la posibilidad de ese metalenguaje, estudiado desde el punto de vista de la semiótica y el estudio de los signos dentro de la comunicación, sino que, además, cargará de valor al tiempo y la espacio tanto cinematográfico como decorativo.

Pues como Christian Metz (2002:110), plantearía continuamente en sus estudios:

Aunque un mismo elemento del filme puede funcionar como significante o como significado según el nivel de sentido que estemos analizando en ese filme, lo cierto es que *cada momento* del análisis de *cada película* puede

distinguirse una instancia significante y una instancia significada; también es verdad que se puede distinguir, en un filme tomado en bloque[...], un conjunto de significantes (imágenes y su disposición, palabras pronunciadas, sonidos escuchados, vestuario, gestos y expresiones del rostro de las personas, presencia eventual de «símbolos» precisos, psicoanalíticos, sociales o ideológicos, etc.), y un conjunto de significados (psicología de los personajes, contenido social del filme, «mensaje» ideológico del cineasta, etc.)

Con el desarrollo de esta investigación no está de más crear una conciencia de valor añadido a la comunicación no verbal, más allá de lo que representan sus actores, sino también los símbolos muchas veces escondidos en el *attrezzo*, el movimiento de la cámara, el sonido, la iluminación y el montaje. Puesto que, "conociendo la necesidad del espectador de crear un mapa mental se le puede satisfacer a través de soluciones creativas" (Marchis & García, 2006:87).

Tal como estipula la directora de artes Jane Barnwell (2009:188):

El público también logra entender a los personajes gracias a los aspectos visuales, como el aspecto, el vestuario y los escenarios, que se crean durante la etapa de producción de la película. Las películas ayudan a construir el concepto de lo que se considera «normal» y pueden influir en las expectativas del público sobre la gente y su comportamiento.

Para hacer más interesante la disertación, tanto para investigadores como para profesionales del área, hemos decidido realizar un proyecto de I+D, que unifique la exploración previa necesaria para desarrollar una investigación empírica, abarcando las teorías planteadas sobre el tema hasta el momento, y que, además, tenga un sentido

práctico, gracias a la elaboración de una propuesta lingüística a través de los símbolos, con la intención de crear un cine más universal.

Esta investigación, se debe estudiar siempre, a partir de su elemento primordial —el espacio—. Tomando en consideración los mapas cognitivos que se hacen los espectadores del mismo, vistos desde cuatro posibles escenarios (Marchis & García, 2006:84):

Se presenta el espacio con un plano situacional a lo largo de la escena.

El espacio general no se presenta nunca, pero el espectador puede hacerse un mapa mental a través de otros planos.

El espacio general se presenta sólo al final de la escena y es cuando se comprende algo que sin él quedaba oculto.

El espacio ni se presenta ni se entiende, como puede suceder si todos los planos tienen el fondo fuera de foco, o toda una secuencia rodada toda en primeros planos.

1.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Cada vez es más evidente que los choques entre sistemas culturales no se limitan a las relaciones internacionales. También suceden dentro de un mismo país, debido a los diversos grupos sociales y culturales, teniendo mayores proporciones según cada sistema, y persistiendo en la conservación de su identidad propia. Al crear su mundo, el hombre está, en realidad, determinando la clase de organismo que será. “A pesar del hecho de que sistemas culturales norman el comportamiento de modos radicalmente diferentes, están profundamente arraigados en la biología y la fisiología” (Hall, 2003:9).

Albert Mehrabian, investigador pionero del lenguaje del cuerpo, descubrió que el impacto que un mensaje tiene en su oyente reside en un siete por ciento (7%) en su componente verbal (las palabras), en un treinta y ocho por ciento (38%) en su componente vocal (incluidos el tono de voz, la inflexión y otros sonidos) y, en un cincuenta y cinco por ciento (55%) en el componente no verbal. Si a esto, además, le sumamos los componentes culturales que pueden influir, podríamos corroborar lo que Edward T. Hall planteaba en sus estudios antropológicos, al comparar al hombre y los animales, analizando cada uno dentro de sus propias especies, y en pequeños grupos, que, extrapolados al ser humano, serían el equivalente a las sociedades.

Según Edward T. Hall el hombre es primero, después y siempre, como los demás miembros del reino animal:

Superficialmente, esos grupos tal vez parezcan todos iguales y tal vez se proclamen, pero debajo de la superficie hay muchas diferencias no declaradas ni formuladas en la estructuración del tiempo, el espacio, los materiales y las analogías. (Hall, 2003:2)

Esto, claramente denota que, aquello que diferencia al ser humano de otra especie, y a las especies animales entre ellas, es el espacio «cultural», o «social», en el que se

desarrolla. Ya que, el ser humano ejerce la capacidad de interacción debido a la necesidad de afiliación⁴, es decir, de correlacionarse con los demás y su entorno. Es por ello que se debe estudiar la forma en que las distintas culturas se relacionan como medio para crear un lenguaje comunicativo que sea popular para todas las naciones.

Creyóse [sic] durante mucho tiempo que era la experiencia de que todas las personas comparten y que siempre era posible en cierto modo soslayar lengua y cultura y remitirse a la experiencia para llegar hasta otro ser humano. Esta creencia implícita (y a menudo explícita) acerca de la relación del hombre con la experiencia se basaba en las suposiciones de que, cuando dos seres humanos son sometidos a la misma "experiencia", virtualmente entran los mismos datos en los dos sistemas nervioso centrales y los dos cerebros los registran del mismo modo (Hall, 2003:7)

Sin embargo, esto implicaría que nuestra decodificación de aquello que estamos comprendiendo es igual para todos, cuando en realidad nuestras percepciones, principios y costumbres influyen en la captación del mensaje. Así que, "la diferente intensidad en el empleo de la vista, el oído y el olfato en las culturas humanas ha llevado a percibir el espacio, y las relaciones de los individuos dentro de él, de modos totalmente distintos" (Hall, 2003:55).

Birdwhistell⁵ entonces estimó que, de media, una persona pronuncia palabras durante un total de diez (10) y once (11) minutos al día, y que una frase se prolonga una media de apenas dos (2) segundos y medio. Por otro lado, calculó que la cantidad de

⁴ Escala de necesidades de Maslow: desarrollo afectivo del individuo

⁵ Antropólogo americano (1918-1994) que fundó la Cinésica como campo de investigación y análisis, estipulando que cada gesto y/o movimiento del cuerpo debe ser estudiado en conjunto con los demás elementos de la comunicación y depende del contexto en que sea aplicado la gestualidad. Sus estudios fueron inducidos por el análisis de la reacción y expresión de las personas en las películas cinematográficas.

expresiones faciales que somos capaces de formular y reconocer ronda aproximadamente las doscientas cincuenta mil (250,000) expresiones. Asimismo, cada gesto y movimiento será comprendido de manera distinta, incluso dentro de la misma cultura y sociedad, ya sea en la codificación del mensaje o en su posterior decodificación.

De este modo, cada cultura reflejara el mensaje de manera entendible para aquellos de su misma cultura, aún cuando pueda ser traducido y/o comprendido por otras culturas, con semejantes costumbres, y, la forma de transmitirlo la definirá en codependencia al receptor final.

El cine, tras su nacimiento en el año 1895, fue asumiendo una serie de convenciones narrativas que fueron asimiladas por el espectador, aún no acostumbrado al nuevo medio. En los inicios del cine nadie podía imaginar que se convertiría en un arte, además de una industria y, menos aún, en un lenguaje cargado de sentido. [sic] El surgimiento del cine sonoro en el año 1926 permitió la aparición de nuevos elementos significantes y se manifestó como un medio aglutinador que absorbía de otras disciplinas como la literatura, la lengua, la pintura, la fotografía, la música. (Galán Fajardo, 2006:122).

Desde sus inicios, el cine, como las demás artes, ha servido para la representación visual de la historia, entorno, cultura y perfil característico de quien hace la codificación de la imagen.

Tanto en el cine como en la pintura, determinados motivos enfatizan de forma obsesiva y singular lo que el cineasta les imprime y pasan a ser consustanciales a su poética: las manos de Bresson, los insectos en Buñuel, el camino que serpentea en Kiarostami, una mujer que deambula en

Akerman, los abrigos largos que restallan al viento en Leone, la casa grande en Oliveira, el sotobosque en Straub-Huillet, las aguas estancadas o que rezuman en Tarkovski (Balló y Bergala, 2016: 13).

De modo que existen los directores de cine, quienes basan sus historias en la puesta de escena, haciendo montajes sin romper la fluidez del discurso audiovisual. "En la obra del filósofo griego⁶, la distinción⁷ se produce entre *mimesis* y *mhytos*, entre la representación, o imitación de una acción y entre la disposición concreta de esta representación en forma narrativa" (Sánchez Navarro, 2006:19). Refiriéndonos a aquel cine que utiliza el medio de expresión, olvidándose del lenguaje clásico y rompiendo con el cine narrativo estructurado, utilizando cualquier recurso que sea necesario para expresar emociones, experiencias y sentimientos, ligados al tratamiento de imagen o sonido, por lo que se puede ver la interacción del espacio, los personajes y la fluidez de información y comunicación entre ellos y con el espectador. "El filme sólo persuade porque se conforma a un saber anterior, que en cierta forma viene a autentificar" (Sorlin [1977], 1985:33).

Para el desarrollo de un mensaje cinematográfico sería necesario estudiar la proxémica y los puntos que este estudio desarrolla, reflejado sobre la construcción del espacio fílmico, definición del mismo y mensaje contenido en él, visto como un metalenguaje.

Gutierrez San Miguel (2004) diría que:

El cine crea significaciones establecidas a través de un medio que le pertenece a sí mismo a pesar de plantear ciertos isomorfismos con otros lenguajes. La comprensión de este mundo particular, pertenece al

⁶ Aristóteles (1987): Poética. Madrid: Taurus

⁷ Entre historia y trama

espectador, lo que no ha de implicar que sea un referente de convenciones tradicionales, puesto que, además, está sujeto a continuos cambios y transformaciones. (p.73)

Así pues, la puesta en escena en el cine se refiere a la composición del entorno visual utilizado para hacer referencia al hecho que aparece en pantalla. Diría Sorlin [1977] (1985:13) "[...] El cine se dirige a una minoría y conoce fuertes variaciones del público, según las regiones o los medios".

Hall (2003) afirma que la relación entre el hombre y la dimensión cultural que lo engloba, es tan productiva, que tanto el hombre como su medio ambiente participan activamente en el moldeamiento bilateral. De manera que, el hombre podrá crear el mundo en el que vive, libre de adaptarlo como le parezca conveniente, y, de igual manera, se adaptará a él.

Con el estudio de Hall sobre la proxémica, se empiezan a cuestionar, las teorías planteadas hasta el momento de su investigación, donde la misma información no es registrada igual, particularmente cuando las culturas son distintas, pues las personas de diferentes culturas no sólo hablan diferentes lenguajes sino que, además, habitan diferentes mundos sensorios.

En el caso particular, analizado a lo largo de esta investigación:

En el ámbito cinematográfico, el significado se construye mediante la representación de personajes e historias, eso hace que la creación de las imágenes sea un área fundamental del estudio del cine. Cada imagen en una representación creada a partir de las elecciones hechas durante el proceso de producción, como, por ejemplo, las características del género presentes en la película, la estructura narrativa y la manera de utilizar el lenguaje cinematográfico (cámara, sonido, fotografía, etc.). Todas las decisiones que

se toman durante las etapas de producción alteran el significado de la película. Sin embargo, sus diferentes interpretaciones dependen también de las experiencias particulares y las expectativas del público (Barnwell,2009:188).

Sorlin ([1977] 1985:97) aseguraba que:

Entre todos los que asisten a una proyección, los filmes tienen sentido, suscitan reacciones [...] el filme no sólo es producción de sentido, también es producto cultural, fabricado por un grupo que, él mismo, está inmerso en un conjunto que tiene sus estrategias con respecto al medio, al público, a la formación social.

Y así lo confirmaba Zunzunegui, (1989:150) al afirmar que:

Si todo film puede considerarse como un acto de *hacer parecer verdad*, que solicita que el espectador *crea verdad* a partir de un *contrato de veridicción* que se establece de manera implícita entre autor y espectador sobre la base de la *verosimilitud* de la propuesta, *documental* y *ficción* se presentan como *estrategias* alternativas, como prácticas diversas dirigidas a *persuadir*. Como acto comunicativo todo film —toda obra— puede verse como una *estrategia persuasiva* y es precisamente la especificidad de su propuesta concreta la que debe ser interrogada en cada caso.

Todo esto lo comprobamos al fusionarlo con las teorías de cine, que abarcan desde innovaciones tecnológicas, hasta el estilo particular de cada director, y analizando los diferentes enfoques que hay sobre los elementos que componen el espacio, visualizando detalles como el sonido y el color, entre otros. (Barnwell:2009)

Para poder llevar a cabo la investigación, nos acercaremos a la definición del espacio cinematográfico a través de tres estrategias, necesarias para plasmarlo en pantalla, descritas por Sánchez Navarro (2006:103):

En primer lugar, el cine *representa* el espacio mediante el registro de la imagen.

En segundo lugar, el cine *hace sensible* el espacio mediante los movimientos de cámara.

En tercer lugar, el cine *construye* el espacio mediante la fragmentación, yuxtaposición y sucesión, que son las características de su discurso.

Con la intención de crear un lenguaje adaptado al espectador, y que no sólo esté representado por técnicas audiovisuales, sino que pueda ser entendido por el público, habría que dividir las partes que componen el «lenguaje cinematográfico». Aunque, hay que considerar, según lo que expone Galán Fajardo (2006) y citando a García Jiménez (1993:17), que, "no se ha podido demostrar la existencia de un verdadero *lenguaje audiovisual*, pues no se cumplen tres de las condiciones necesarias para que se dé este hecho: *finitud de los signos, posibilidad de incluirlos en un repertorio léxico y precisa determinación del conjunto de reglas que rigen su articulación*". No obstante, si se considera el término lenguaje en su aceptación más amplia como la capacidad del ser humano para comunicar, el cine sí sería un *lenguaje*⁸.

Con todo lo antes expuesto, queremos contradecir el valor corriente que se le viene confiriendo al cine en los últimos tiempos:

Hemos venido a ver la película porque se habla de ella, porque hay que haberla visto, porque allí aparece fulano o zutano, porque necesitamos verificar —contradecir—, discutir los juicios que ya corren, porque allí

⁸ No obstante, el término lenguaje audiovisual es empleado indiscriminadamente para referirse al conjunto de recursos formales y técnicos de los que se dispone para contar una historia: tipos de planos, encuadres, objetivos, elipsis, *flashbacks*...

encontraremos un tema de conversación, porque estamos hartos de ser de los que no pueden hablar de ella. (Sorlin, [1977] 1985: 11)

En contraposición, debemos luchar frente a las suposiciones actuales, donde el consumo de cine, en la mayoría de ocasiones, se resume, en una equívoca oferta de simple entretenimiento, propuesto como excusa para la estricta interacción con los demás participantes de una sociedad. Cuando en realidad, el cine se puede contemplar como una representación de la realidad, o, mejor aún, la representación de un imaginario que nos permita explorar mundos utópicos —o distópicos—, repletos de elementos, visualmente creativos. Y es que, el cine, en su perfil de espacio, carga las películas de un carácter de entretenimiento y motivo de socialización en una determinada cultura —sociedad—. pero debemos asimilar que,

[...] las gentes del cine, al realizar una película, no sólo están creando un espectáculo para distraer a otras gentes, que no sería poco, sino que al mismo tiempo están impresionando y exponiendo en amplia muestra, ciudades, edificios, vehículos, modas, artes, inventos y materias aplicables a todos los usos. (del Rey del Val, 2002:16)

Siendo las palabras del director español Luis Buñuel, una declaración acertada del fenómeno que estamos experimentando cuando afirma:

[...] No hago mis películas para el público, entiendo el público entre comillas. Si ese «público» es convencional, tradicionalista, pervertido, no es por su culpa sino por la sociedad. Es muy difícil y raro poder hacer un filme que guste a la vez al «público», a los amigos y a las personas cuyo juicio cuenta para uno⁹. (Feldman, 2004:133)

⁹ Citado por *Jeune Cinéma*, nº38, 1969

En conclusión,

Cada vez que se cuenta una historia, se hace en un contexto cultural determinado, que cambian constantemente. Con el cine se explican historias y se transmiten valores a través de estas historias y la manera en que se cuentan. Los valores de los creadores de la historia se filtran en la película de forma consciente o inconsciente. (Barnwell,2009:195)

1.2. OBJETIVOS

Esta investigación tiene como propósito sentar las bases necesarias para profesionales del área audiovisual, mientras detalla las pautas que comprenden el espacio como un recurso cargado de metalenguaje y no meramente como un elemento de *attrezzo*, fijando las diferencias culturales que interceden en los conceptos que delimitan el espacio en el cine nacional e internacional.

Para ello, es necesario hacer una revisión bibliográfica, que servirá como guía principal en el establecimiento del marco teórico. Las propuestas iniciales, con las que se hará el trabajo de investigación, serán las reglamentadas por las teorías relacionadas al estudio de la proxémica, en su función de disertación sobre las relaciones de proximidad que poseen las personas con el entorno que le rodea, utilizando como punto de partida la semiótica y los sistemas de signos; mediante la simbología aplicada en la comunicación no verbal y, más específicamente, en la comunicación audiovisual; y acotado en el cine realizado por tres directores como casos de estudio: Christopher Nolan, Zhang Yimou y Krzysztof Kieslowski.

Una vez realizada la revisión bibliográfica, y en su capacidad de proyecto I+D (investigación + desarrollo), haremos uso de técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas para conseguir alcanzar hitos dentro del análisis fílmico del cine realizado por los directores anteriormente seleccionados y, haciendo hincapié en algunas de las películas previamente acordadas, determinadas por su renombre internacional, mediante las cuales pondremos en entredicho la interpretación de la misma escena según distintas culturas y nacionalidades, logrando determinar el factor heterogéneo que caracteriza el cine según la cultura a la que pertenece.

La intención de utilizar diversas técnicas y evaluar las variables arrojadas durante el análisis bibliográfico ayudará a establecer la influencia cultural que existe en la

elaboración del metalenguaje, utilizado durante la composición técnica de una película y reflejada en el resultado final que es el filme, el cual se proyecta para disfrute del público.

Con la investigación, intentaremos otorgar un valor añadido a la dirección artística, desde el punto de vista de decorado, escenografía y espaciado, demostrando su papel como «personaje», definido por los encargados de la puesta en escena visual, y que funciona como vehículo para transmitir un mensaje.

Durante el proceso de análisis fílmico podremos revalidar la dirección artística como hilo conductor de la trama, los personajes y la primicia estipulada en el guion literario, definiendo el papel que juega la visual cinematográfica y su influencia en el desarrollo de los personajes.

Gran parte de este proyecto es constatar las similitudes existentes en distintas culturas y su forma de interactuar a través de la comunicación, para instaurar un lenguaje comunicativo entre varias culturas que ayude a comprobar si la adaptación intracultural del producto audiovisual se puede alterar, de manera positiva, y obteniendo como resultado un mayor auge de asistencia a salas cinematográficas que corresponderá a mayores ganancias para la industria cinematográfica.

Probablemente, estos elementos puedan contribuir a la asistencia del espectador a las salas de cine, a pesar de que hoy en día, cada vez, es más usual encontrar en las salas con proyecciones de material nacional, una menor asistencia, dado que prefieren esperar a su *release* en pantalla chica. Todo esto en contraposición de aquellos espectadores que prefieren recurrir a la piratería, que en muchos casos solo sucede debido al alto costo que para los usuarios implica asistir al cine.

Si bien es cierto que actualmente el espectador prefiere incluso alternativas como los telefilmes y las series de televisión, además de plataformas más polifacéticas con

una jugosa oferta y a un precio más «asequible», como *Netflix*, *Movistar Plus*, *Wuaki.TV*, *Vodafone One*, etc., y ,en ocasiones, el espectador que va a disfrutar de los films en las salas de proyecciones prefieren consumir un cine internacional, debido a que es más complicado obtener acceso al mismo desde casa, es posible que la homologación de un metalenguaje logré unificar la cinematografía actual de modo que sea consumido por todos y para todos, subiendo así el valor real de cada producción.

Mediante las encuestas, entrevistas y grupos de discusión, podremos constatar si el espacio-tiempo cinematográfico tiene una influencia cultural en el momento en que es plasmado, y la posibilidad de jugar un papel importante en su desarrollo, de ahí podremos definir los primeros puntos para determinar un lenguaje visual homogéneo a nivel cultural entre países y nacionalidades.

El problema al que nos enfrentamos, especialmente con profesionales del área, es primordialmente al intentar afirmar lo que muchos podrán considerar una proposición arriesgada y extremista. Nuestra idea, hasta cierto punto, es establecer si el espacio cinematográfico y el espaciado, son motores que en su condición de partes componentes pueden llegar a tratarse como personajes —a veces principal—, tratarse como metamensajes y/o tratarse como factores narrativos-descriptivos fundamentales para la trama, cuando la realidad es que ocasiones no pasan de ser elementos que componen, pero no definen a los actores, la historia, la trama o al resultado final.

En síntesis, se lleva a cabo una investigación que servirá para determinar los planteamientos teóricos de la proxémica, desde el punto de vista semiótico, la cultura, el espacio cinematográfico y el espaciado, el tiempo, los elementos artísticos que componen el filme y la comunicación no verbal, conglomerados en un estudio referente al metalenguaje que existe en la cinematografía contemporánea, y el uso del espacio

como herramienta narrativa, gracias a los recursos que podemos extraer de las películas de directores internacionales de distintas culturas.

Para poder cumplir con los objetivos planteados para la realización de esta investigación, elegimos directores que responden a una cinematografía contemporánea, conocida en diversas culturas gracias a la comercialización del producto audiovisual, y, que cualquier persona, aún no tratándose de cinéfilos, profesionales o conocedores del área audiovisual, puedan reconocerles en sus distintas facetas como directores —productores, guionistas—, y así distinguir las películas seleccionadas, especialmente, para corroborar los planteamientos del análisis teórico.

En el proceso de elección cuidamos que, aún cuando se han producidos cambios significativos en la cinematografía de los últimos cincuenta (50) años, debido a los avances técnicos y tecnológicos del audiovisual, debíamos elegir directores que respondieran a un cine particular con el cual el público se identificara. Por tanto elegimos a directores cuyas películas y personajes son conocidos por mantener su carácter de «representantes de la realidad», retratando los deseos e intrigas del ser humano, ya sea en el cine comercial americano de Christopher Nolan; el cine costumbrista y cultural asiático, más específicamente en el cine chino de Zhang Yimou; y como lo hacía Krzysztof Kieslowski, quien a pesar de haber fallecido hace veinte (20) años y haber pasado veintidós (22) años desde el lanzamiento de su última película, se sigue considerando en el mundo cinematográfico, como uno de los mayores exponentes y referentes culturales del cine europeo.

1.3. DISEÑO CIENTÍFICO

En este capítulo se definieron las herramientas y técnicas que pusimos a disposición del investigador para poder analizar, evaluar y establecer el modelo científico mediante el cual pudimos testear las hipótesis planteadas y cuya finalidad fue comprobar la veracidad de las mismas. Además, se valoraron las posibilidades que tenían de ser hipótesis positivas en base al planteamiento inicial, o hipótesis negativas, que iban en contra de lo establecido, durante las primeras fases de la investigación.

Se incluyeron, además, las pautas con las que se ha demarcado cada fase de la investigación doctoral y se hace una breve explicación del proceso que incluyó la redacción de la investigación, desde su formulación, hasta obtener las conclusiones y recomendaciones aportadas por el mismo. A continuación se expone en rasgos generales el procedimiento que se encuentra detallado en el capítulo concerniente al marco metodológico.

1.3.1. Primera fase: estudio documental

Una vez establecido cada paso, se estudió el enfoque mediante el cual se iba a abordar cada sección, por lo que recurrimos a los niveles de investigación estipulados por el antropólogo Edward T. Hall en su libro *La dimensión oculta*¹⁰, quien además resultó ser el punto de partida para esta investigación, gracias a sus estudios sobre la cultura y subculturas, los individuos de cada una y, la manera de interactuar con su mundo y el mundo exterior.

Esta etapa fue decisiva para el desarrollo del proyecto, puesto que implicó la definición de las hipótesis, con las cuales se pudieron delimitar las técnicas y herramientas necesarias para la segunda fase. Al mismo tiempo, se expusieron los motivos que justificaban la realización de una investigación formal sobre el tema, y que

¹⁰ 1966

influirían en las técnicas elegidas, las cuales, a su vez, fueron un detonante importante, en la definición de los criterios, los cuales facilitaron la selección de los tres directores que aparecen como caso de estudio, junto a cuatro (4) de sus películas —y escenas— más reconocidas, que permitieron arrojar, conclusiones referentes a las hipótesis ya establecidas.

Este proceso no requiere de fundamentaciones más extensas dado que sus resultados están reflejados en los apartados de marco conceptual y marco teórico. En el primero se abordaron los conceptos necesarios para entender los puntos reflejados en el modelo empírico de la investigación, y en el segundo se abordaron las teorías que sustentaban lo que hasta ahora se ha expuesto sobre el tema y desde donde partió la investigación.

1.3.2. Segunda fase: Trabajo de campo e Investigación

La segunda fase contiene lo que se definió en este proyecto como trabajo de campo e investigación. Esta fase empezó tras establecer las hipótesis y la proposición del punto de partida. En esta etapa se utilizaron distintas técnicas que, afortunadamente, dieron respuesta a las preguntas de investigación determinadas, esclareciendo las hipótesis que inicialmente se proclamaron, para dar paso al inicio de la investigación.

Es necesario entender que, en esta fase, se realizó lo que quizás podría considerarse como la parte más empírica del proyecto, dado que, aún cuando se hizo un análisis teórico sobre ciertos aspectos del cine, el estudio está basado, principalmente, en la experiencia de los participantes y en la observación de los hechos.

Mientras se desarrollaba esta parte del proceso se estudiaron distintos sujetos y su opinión —análisis— o entendimiento, de las escenas seleccionadas, sin dejar a un lado las películas como conjunto —siempre desde el punto de vista cultural—, además de sus directores y la historia contada.

1.3.2.1. Criterios selección directores

Los criterios para seleccionar a los directores incluidos en este trabajo de investigación se contempló la nacionalidad de cada uno, el tipo de cine al que estaban acostumbrados y su capacidad de disfrazar ciertos significados dentro del uso del lenguaje cinematográfico y los elementos visuales y sonoros. Por ello elegimos al director americano-británico Christopher Nolan, el director asiático Zhang Yimou y el difunto director polaco Krzysztof Kieslowski.

1.3.2.2. Películas referenciadas según director

Cada película elegida se basa en dos factores principales: 1) Nivel de reconocimiento por los espectadores; y, 2) Nivel de interés en reflejar historias que ya tienen un bagaje histórico, cultural y semiótico propio, desde su inicio.

Según Christopher Nolan:

Memento (2000)

*El truco final: el prestigio*¹¹ (2006)

*Origen*¹² (2010)

*Interstellar*¹³ (2014)

Según Zhang Yimou:

*Sorgo rojo*¹⁴ (1987)

*Hero*¹⁵ (2002)

*La casa de las dagas voladoras*¹⁶ (2004)

*La maldición de la flor dorada*¹⁷ (2006)

¹¹ Comercializada como *The prestige* en inglés

¹² Comercializada como *Inception* en inglés

¹³ Comercializada como *Interstellar* en inglés

¹⁴ Comercializada como *Red Sorghum* en inglés y *Hong gao liang* en chino

¹⁵ Comercializada como *Hero* en inglés y *Ying xiong* en chino

¹⁶ Comercializada como *House of the flying daggers* en inglés y *Shi mian mai fu* en chino

Según Krzysztof Kieslowski:

*La doble vida de Verónica*¹⁸ (1991)

*Tres colores: Azul*¹⁹ (1993)

*Tres colores: Blanco*²⁰ (1994)

*Tres colores: Rojo*²¹ (1994)

1.3.2.3. Herramientas de investigación (segunda fase)

Las herramientas de investigación utilizadas para la realización del proyecto variaban según la necesidad de comprobar las hipótesis definidas, por lo que se dividieron en dos (2) secciones.

La primera sección incluía técnicas de carácter más teórico, como la revisión y análisis bibliográfico, en el que se resumían las teorías que hasta el momento delimitaban con nuestro caso de estudio. Por consiguiente, la segunda sección incluía el análisis fílmico de las escenas y películas seleccionadas según los directores elegidos, el análisis de contenido sobre los directores, las películas, la piratería, etc., además de las encuestas y grupos de discusión, que ampliaban la posibilidad de un trabajo de campo con mayor número de requerimientos, pero más beneficioso, debido a los resultados obtenidos de la opinión y consulta de personas externas al proyecto y, la segmentación de sus distintos puntos de vista, según la cultura y conocimientos preexistentes.

Las técnicas utilizadas fueron: 1) Revisión bibliográfica: análisis contenido sobre los directores; 2) Análisis fílmico escenas y películas según cada director; 3) Encuestas; y, 4) Grupo de discusión.

¹⁷ Comercializada como *Curse of the golden flower* en inglés y *Man cheng jin dai huang jin jiaen* en chino

¹⁸ Comercializada como *La double vie de Véronique* en francés y *Podwójne życie Weroniki* en polaco

¹⁹ Comercializada como *Trois couleurs: Bleu* en francés y *Trzy kolory: niebieski* en polaco

²⁰ Comercializada como *Trois couleurs: Blanc* en francés y *Trzy kolory: biały* en polaco

²¹ Comercializada como *Trois couleurs: Rouge* en francés y *Trzy kolory: czerwony* en polaco

1.3.2.4. Revisión bibliográfica sobre directores seleccionados

La revisión exhaustiva del material bibliográfico existente, sobre los directores estudiados, además de la bibliografía documentada sobre las películas elegidas, ayudó a crear un mapa genérico sobre la opinión, entendimiento y aceptación de dichos autores y sus obras. Básicamente, fue estudiar aquello que se había dicho, ya fuese de manera formal-científica a través de libros, investigaciones, monográficos, etc., y compararlo, con la opinión obtenida en artículos no científicos.

Éstos sirvieron de referente para determinar una opinión y análisis general del público —y en ocasiones de investigadores— previo a la implementación de las otras técnicas planteadas, además de la opinión y consideraciones propias de este estudio.

1.3.2.5. Análisis fílmico películas y escenas seleccionadas

Durante esta etapa del proceso, se desarrollaron, por un lado, las opiniones y consideraciones que se tenían sobre cada película —a modo general— y, por otro, los directores que se establecieron, previo análisis de los datos recopilados a través de las encuestas y los grupos de discusión, referentes a las escenas elegidas.

Gracias a este análisis, fue posible elegir las películas más emblemáticas de cada director y se pudieron determinar las escenas que permitían un mayor espectro de opinión para las distintas culturas y nacionalidades.

1.3.2.6. Encuestas

La encuesta que se realizó de manera anónima cumplía con ciertos requisitos básicos. Se estipuló hacer ciento cincuenta (150) encuestas validas, entre setenta y cinco (75) hombres y setenta y cinco (75) mujeres de distintas nacionalidades y culturas, especificadas en un recuadro de la encuesta, con la finalidad de obtener una muestra lo suficientemente amplia para extrapolar al consumo del producto cinematográfico, considerándose como «apto» todas las personas comprendidas entre los dieciocho (18) y

los sesenta y cinco (65) años de edad, debido a que esta es la media de edad de las personas que, en su mayoría, visitan las salas de cine y consumen cine en general.

En este estudio, no se incluyeron a menores de dieciocho (18) años por dos razones obvias; primero, existe la necesidad del consentimiento parental para poder responder a ciertas preguntas —en algunos casos incluso necesidad de un tutor legal que ayude a responderla—, y, en segundo lugar, la imposibilidad de los mismos de ver algunas de las escenas y/o películas seleccionadas, por ser aptas, sólo, para mayores de dieciocho (18) años.

Además, es importante entender que, en algunos casos, muchas de estas películas son posteriores a su nacimiento y, por tanto, no podrían referirse a ellas o responder a las preguntas planteadas, con lo cual el objeto de la encuesta perdía su valor y aumentaba la posibilidad de tener respuestas sesgadas.

En la encuesta hubo un total de cuatro (4) películas por cada director seleccionado, haciéndose mención solo a éstas y no a toda su filmografía, para así tener un mayor espectro de posibilidades, a la hora de elegir las películas que hayan sido vistas por las personas que se encontraban en los límites del rango de edad seleccionado.

Nota: el modelo de la encuesta está incluido en la sección de anexos.

1.3.2.7. Grupos de discusión

El grupo de discusión fue un grupo focal comprendidos por personas de diferentes edades²², teniendo en cuenta que los participantes hubieran visionado anteriormente alguna de las doce (12) películas referenciadas a lo largo del estudio, de modo que pudieran opinar sobre las mismas y dar paso a un diálogo más diverso²³. Para ello, fue necesario determinar que, al menos tres (3) participantes del grupo de discusión formal,

²² En este caso las edades exactas eran indiferentes

²³ Es necesario asegurarse que por lo menos tres (3) personas han visto las mismas películas, para así poder proporcionar un diálogo abierto sobre las mismas.

hubiesen visto la misma película, para así proporcionar un diálogo más abierto. Se requirió un grupo de debate con posibilidad de opiniones divergentes, comprendidos por participantes con posiciones a favor, y/o en contra, sobre los temas tratados. En este grupo de discusión, se trataron temas relacionados a las películas seleccionadas y al cine en general.

Para poder llevar a cabo un grupo de discusión óptimo, no solo fue necesario estudiar las respuestas obtenidas, sino también, definir tres reglas para interpretar correctamente a las personas²⁴ que lo conformaban:

Regla I: Lea los gestos de forma agrupada.

Regla II: Busque la congruencia

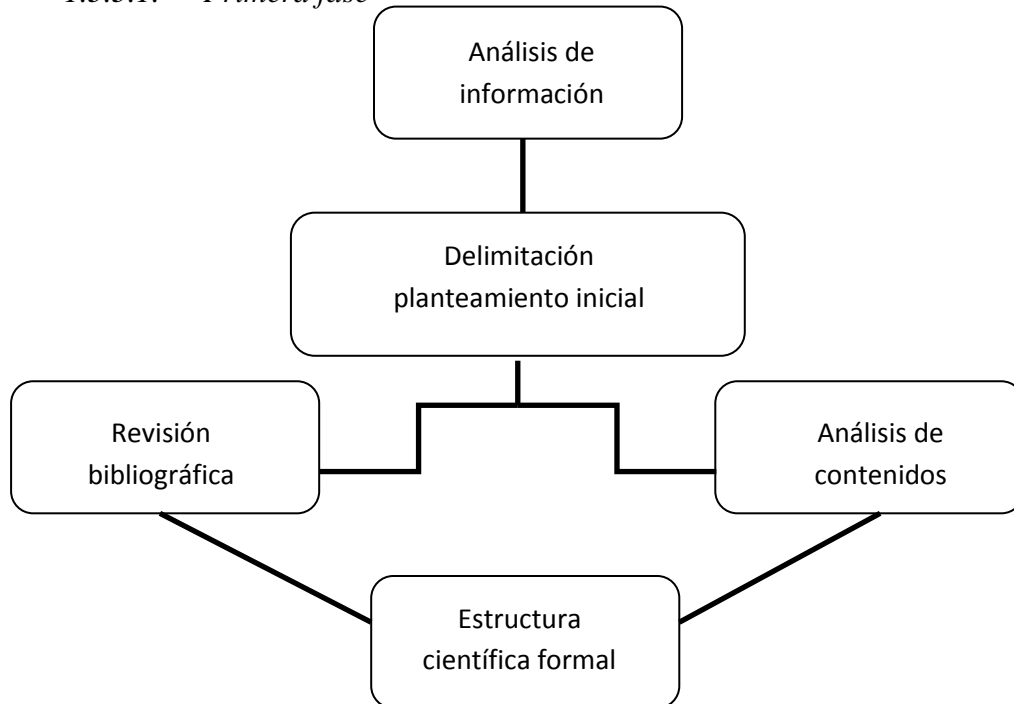
Regla III: Interprete los gestos con su contexto.

También, se organizó la información obtenida previamente por el moderador y por los participantes, de manera que, se dirigió la conversación según esos tópicos (i.e los mensajes ocultos en el cine de Nolan; el uso del color en el cine de Yimou; y la realidad de los personajes en el cine de Kieslowski). Igualmente, se contrastó con opiniones observadas en foros de discusión informales presentes en redes sociales —principalmente en páginas de *Facebook e Instagram*—, y, a través de foros de opiniones, discusión en contenido publicado, noticas compartidas o críticas de cine, en páginas de cinéfilos y consumidores del cine en general.

²⁴ Pease, A y Pease, B. (2006): *El lenguaje del cuerpo: Cómo interpretar a los demás a través de sus gestos*. Barcelona: Círculo de lectores, S.A.

1.3.3. Esquema Investigación

1.3.3.1. Primera fase



1.3.3.2. Segunda fase



1.3.4. Preguntas de investigación

1.3.4.1. *Cultura y proxémica*

¿Qué es la cultura? ¿Qué factores determinan una cultura?

¿Hay influencia cultural en las elecciones que hacemos de nuestros gustos?

¿Cómo determina nuestra cultura nuestros gustos e intereses?

¿Cómo interpretamos las emociones y sensaciones de acuerdo a la cultura?

¿Qué entiende cada cultura de una misma escena? ¿el mensaje se pierde, o simplemente no interesa?

¿Qué es la proxémica?

¿Qué es el enfoque interaccional? ¿Cuáles son los autores de este enfoque?

1.3.4.2. *Comunicación: Metalengaje - Metacomunicación*

¿Qué son los símbolos, los signos y la imagen para el lenguaje?

¿Qué son los significados y significantes?

¿La adaptación cultural del mensaje podría tener un impacto en taquilla e impulsar el cine internacional?

1.3.4.3. *Espacio*

¿El espacio es un metalenguaje o puede ser un personaje?

¿Es el espacio cinematográfico un elemento recurso o herramienta narrativa?

¿Es la percepción del espacio-tiempo cinematográfico distinto para las personas?

¿Cuáles factores influyen?

1.3.4.4. *Lenguaje Cinematográfico*

¿Qué es el lenguaje? ¿Cómo se define un lenguaje?

¿Qué convierte un determinado uso de «algo» en un lenguaje?

¿Cuáles son las teorías cinematográficas sobre el lenguaje en cine?

1.3.4.5. *Elementos visuales-sonoros*

En el cine, ¿es el espacio y todo lo que interacciona en él un personaje?

¿Nos percatamos de detalles como el sonido, la luz, el color, la decoración, los vestuarios y el maquillaje cuando vemos una película?

¿Cuál es la influencia del color, iluminación, montaje, dirección artística y movimiento de cámara en los mensajes cinematográficos?

¿Cómo influye la imagen visual en la preparación o concepción de un personaje?

1.3.4.6. *Directores*

¿Cuáles son las características principales del cine de Christopher Nolan?

¿Cuáles son las características principales del cine de Zhang Yimou?

¿Cuáles son las características principales del cine de Krzysztof Kieslowski?

¿Cuáles son los fenómenos o referentes culturales que definen cada autor?

¿Cuál es la diferencia entre los estilos de cine de Nolan, Yimou y Kieslowski?

1.4. HIPÓTESIS

Este epígrafe está pensado para desarrollar las hipótesis que nacen de la primera fase de investigación, durante la definición del marco metodológico y el marco teórico, con la intención de contestar las preguntas de investigación que surgen en el proceso. Las hipótesis planteadas serán analizadas y testeadas, durante la segunda fase de la investigación, la sección del proceso de trabajo de campo e investigación.

Las siete (7) propuestas aquí descritas surgen una vez definida la estructura científica formal de la investigación, según el análisis de la información preliminar, obtenida al idearse el proyecto, y la delimitación del planteamiento inicial. Por tanto, a través de la revisión bibliográfica y el análisis de contenidos audiovisuales se determinan las propuestas de teorías a corroborar.

Existen tres (3) segmentaciones distintas, que a su vez se alimentan mutuamente. Es decir que, las hipótesis, las podemos separar en tres (3) grandes divisiones: nivel artístico, nivel técnico y nivel económico. Dentro de cada nivel es necesario contar las tres secciones que lo comprenden: proxémica, semiótica y cultura; sin embargo, aun cuando se diferencian, la comprobación de una puede llevar a cuestionarse otra hipótesis de un segmento distinto.

Para poder consagrar la finalidad de este proyecto consideraremos la hipótesis H1 como la matriz del proyecto, siendo la de más valor teórico y fuerza significativa. En el caso de ésta, es necesario contar con distintas teorías de comunicación²⁵; las teorías de proxémica y cultura²⁶ de Edward T. Hall; y la comunicación no verbal²⁷ de Birdwhistell.

²⁵ Teoría de la información o teoría matemática de la información «sistema general de comunicación»; Modelo orquestal de comunicación.

²⁶ Modelo Iceberg de Cultura, Burbuja espacial de Hall. Niveles, distancias y rasgos de proxémica. Comportamiento proxémico

²⁷ Mensajes gestuales y corporales: Cinésica

Por tanto, decimos que:

H1: *El factor «cultura» influye en las dimensiones espacio-tiempo y su representación de los mismos en la dirección artística, compuesta por el espacio dentro de campo junto a las dimensión compuestas por el sonido en el fuera de campo, simbolizado como un personaje en las tramas cinematográficas, comunicando un mensaje al espectador, mientras funge como hilo conector de la trama y la primicia, determinada en el guion.*

Para contemplar la viabilidad de esta primera hipótesis, nos someteremos al análisis cualitativo de las películas y los directores seleccionados, vistos desde nuestra opinión particular, una vez analizadas las diversas bibliografías existentes sobre ese mismo tema. Estableceremos una unión entre el material existente en libros, vídeos o entrevistas, y las opiniones que pueden aparecer en los grupos de discusión formales y los grupos de discusión informales, existentes en redes sociales, a través de sus foros de opinión.

Además, incluiremos los resultados de las encuestas realizadas a ciento cincuenta (150) personas de ambos sexos, distintas nacionalidades y edades, enfocados en las preguntas referentes a sus consideraciones y entendimientos de la trama que envuelven las escenas y películas seleccionadas.

La revisión bibliográfica sobre estos directores servirá para, determinar el impulso seguido por los mismos, al momento de contar sus historias, —tomando en consideración el carácter de guionistas o co-guionistas, que los mismos suelen tener en sus películas—. A pesar de que esta hipótesis será evaluada en su mayoría por técnicas cualitativas, consideramos óptimo incluir las respuestas posteriores al grupo de discusión, que darán resultados cualitativos, en base a las personas que entienden la

trama de las historias según la nacionalidad, el sexo y la profesión —conocimientos previos sobre dicho tema—.

Basándonos en todo lo planteado en la propuesta matriz, podemos afirmar que:

H2: La diversidad cultural que existe en el mundo, dificulta el alcance de un mensaje plasmado en un filme y más específicamente en la historia, decorado, escenografía y espaciado, por tanto, el futuro de la industria cinematográfica, se encuentra en establecer un cine cultural genérico. Un mensaje culturalmente aprobado, no funcionará necesariamente, fuera del contexto cultural al que pertenece, impidiendo al espectador, ajeno a dicha cultura, a participar activamente, de modo que complica el descubrimiento del mensaje guardado en la trama. Por ello, es necesario exponer al espectador, de la cultura desarrollada en la trama/historia, para así activar el deseo de entenderla y dotarlo de la habilidad para adaptarse a la situación presentada durante el desarrollo de la misma, ampliando el espectro de entendimiento a nivel universal.

Para este caso es muy importante centrarnos en las opiniones de los grupos de discusión, tanto el grupo formal establecido por ocho (8) personas de distintas edades y nacionalidades —por tanto, culturalmente variado—, y los grupos de discusión informal, obtenidos a través de foros de opinión, en páginas dedicadas a cinéfilos y amantes del cine presentes en redes sociales²⁸. Estos grupos informales, serán de manera anónima, y en ellos, se contemplará las opiniones, consideraciones y valoración del público, sobre ciertas historias.

²⁸Discusiones obtenidas a través de opiniones de publicación de imágenes, contenido de importancia, noticias, etc. en *Facebook*. El muestreo variará según la diversidad obtenida.

Son muchos los factores que influyen en el valor cultural, simbólico y significativo que tiene una película, así que:

H3: *El espaciado y el espacio cinematográfico en el cine convencional y actual, funge papel de personaje principal y/o secundario y no sólo de representación narrativa.* En el proceso de pre-producción (guion literario, guion técnico y diseño de producción), el espacio, deberá adquirir su poder de personaje y obtener una función más allá que narrativa o descriptiva, dotándose de un valor dramático mayor, como se hacía en el cine mudo y el cine animado —desde sus inicios—, gracias a la fuerza que tiene el espacio en ambos casos, para contar "algo" primordial de la historia.

En este determinado planteamiento, nos enfocaremos principalmente, en técnicas de carácter cualitativo, puesto que nos interesa establecer la importancia que tiene el espaciado y el espacio cinematográfico, en la representación narrativa y posteriormente en el entendimiento de las historias y los metamensajes incluidos en ellos. Estos datos los demostraremos a través del análisis de las películas seleccionadas y la revisión bibliográfica de la información obtenida sobre las mismas, corroborando la teoría de que, ambos elementos, tienen una fuerza narrativa mayor a la que se le otorga actualmente en el proceso creativo y productivo.

Mediante las preguntas plantadas en los grupos de investigación, y, comparados con la información obtenida de la revisión bibliográfica, establecemos que:

H4: *La elaboración de un lenguaje cinematográfico universal permitirá que la industria del cine pueda tener un carácter más global, de modo que, sea capaz de aumentar el beneficio obtenido por la industria,* así, las películas adquirirían mayor aceptación y adaptación internacional, recibiendo un mayor número de visitas a las salas de cine, y, por consiguiente,

adquisición/compra del producto cinematográfico. Este aumento en los espectadores lograría resultados positivos para la industria cinematográfica.

En esta hipótesis es necesario revisar la cantidad de usuarios actuales de plataformas como *Netflix*, *Vodafone TV*²⁹, *Movistar+*³⁰, *Wuaki.tv*, *Hulu*, *HBO* y *Amazon Prime*³¹ a nivel mundial, además plantear la cantidad de espectadores de series y telefilmes, en comparación con los que consumen filmes en las salas de proyección, y así, adjudicar la probabilidad de aumento o disminución, en las últimas décadas, de la piratería, junto a los factores que influyen para la realización de dicha labor.

Para obtener estos datos, recurriremos a las estadísticas proporcionadas por el Ministerio de Cultura de España, la página *web Statista* y los datos extraídos de la encuesta y el grupo de discusión realizado, donde también se verán reflejados ejemplos del consumo, acorde a los usuarios que ven cine. De este modo, se puede realizar una comparativa con datos sacados de fuentes primarias. En síntesis, haremos una comparación de los datos cuantitativos y la posibilidad de que nuestra proposición sea cierta, según los datos cualitativos obtenidos.

Mediante la comparativa, se pueden definir las características que hacen excepcional a un director y lo que determina si tendrá mejor audiencia. No obstante, estableceremos las cualidades que puedan resaltar u opacar el resultado final y, por tanto, a la película. De manera que, establecemos una hipótesis negativa donde afirmamos que:

H5: *El contexto en el que sean develadas las historias plasmadas en el cine, dota al director —y sus obras— de un carácter universal.* La definición de un parámetro premeditado/predeterminado a la hora de contar una historia,

²⁹ Antiguo Ono TV

³⁰ Antiguo Canal+ y Yomvi

³¹ Representantes americanos

podría resultar en la disminución o carencia de valor visual, eliminando la existencia de «particularidad», «excepción» o incluso «innovación» del filme, la historia que cuenta y la manera de contarla.

Es posible establecer mediante gráficas, la cantidad de películas con tramas similares —superhéroes, adaptaciones literarias, bélicas, *remakes*, *reboots*- que existen actualmente en el mercado y que han tenido éxito a la par que sus homologas. De ahí se determinará si el contexto tiene realmente un valor de carácter universal o si su valor real es, simplemente entretener.

Una vez enfocados en los aspectos artísticos de la producción cinematográfica, afirmamos que el valor técnico y tecnológico que nutre la cinematografía contemporánea tiene establecido un factor generacional, mediante la suposición de que:

H6: *Actualmente está avanzando el paradigma de imagen técnica con mejores niveles fotográficos efectivos y con connotaciones visuales que deslumbran al público, permitiendo un filme mucho más experimentado, con mayor aportación y apreciación técnica, que facilite un crecimiento del valor del producto, de cara al futuro, y que impida el devaluarse ante las otras formas de entretenimiento audiovisual, como son los telefilmes y las series, que cada vez ganan mayor auge entre los espectadores, alterados por los factores precio, comodidad y en ocasiones calidad. Y a su vez, compiten con el catálogo existente en plataformas de entretenimiento online o en la nube, como lo son Netflix, Vodafone One, Movistar +, Wuaki.tv o Hulu, entre otras, además del auge de la piratería.*

Sin duda alguna, esta hipótesis es más acorde a la opinión de los participantes en los grupos de discusión formal e informal de carácter cualitativo. Una técnica que sirve para corroborar la propuesta aquí planteada, son las preguntas de grupos de discusión, donde

se solicita al participante de las mismas, que justifique los motivos por los que sigue asistiendo a las salas de cine y consumiendo cine en general. Además, se debe incluir preguntas sobre su apreciación personal, en relación a los avances técnicos y tecnológicos que invaden la pantalla, y consultar si los mismos siguen teniendo valor por encima de las películas que suelen pasar en la programación televisiva. Con esto, podemos adoptar una opinión muy certera sobre la apreciación del público consumidor de cine en las salas de proyecciones o en casa.

Éste conglomerado de opiniones lo unificaremos con el análisis realizado sobre las películas seleccionadas y la revisión bibliográfica del tema.

Una variante interesante para demostrar lo aquí estipulado sería, otorgar los valores de consumo que tienen actualmente las plataformas de video, los telefilmes y las series, en comparación con las películas proyectadas en salas.

Para finalizar con la ronda de suposiciones, quisimos diseñar una de las propuestas que se consideren, probablemente, más controversiales, pues se ajusta a la primicia de que el deseo de entretenimiento por parte del espectador y la necesidad de desarrollar el metamensaje que trata la película, son dos de los motivos principales que hacen que la duración de una película sea mayor. Para contribuir a la discusión del tema consideramos que: planteamiento

***H7:** Los filmes transmitidos actualmente, tienen mayor duración, debido a dos motivos fundamentales: el metamensaje y la necesidad de entretenimiento.* Un producto rápido/corto, en su generalidad, dará como resultado un material poco atractivo visualmente, reprimiendo la posibilidad de éxtasis visual en el público. La necesidad de mayor tiempo para exponer un metamensaje, surge del deseo de lograr alcanzar completo entendimiento por parte del espectador sobre lo contado en la trama; y a mayor tiempo,

mayor contenido de entretenimiento, que permita, seguir cumpliendo con los parámetros para realizar una película entretenida, sin divorciarse del planteamiento original de contar una historia, y así mayor posibilidad de cumplir con los requisitos establecidos por el público a la hora de "invertir" en entradas de cine.

Sin embargo, hay que considerar que, todo esto estaría determinado también por la necesidad de explicar algo o contar una historia, sin dejar elementos inentendibles. Exceptuando los casos de películas en las que se desea dejar un final abierto e historias sin acabar, dando paso a secuelas o análisis de mayor profundidad sobre la trama, posterior a la visualización de la misma.

Para poder demostrar la veracidad de esto, recurriremos a una revisión bibliográfica, sobre los signos y símbolos que son parte de una historia o cultura, con la finalidad de contar algo y de atraer visualmente al espectador. Ello además, incluyendo un pequeño análisis sobre las películas y las historias contadas en ellas, basados en las repuesta que facilitan los participantes de las encuestas en relación a los motivos que le impulsan a disfrutar de un *filme*.

Los grupos de discusión formal arrojarán luz, en cuanto a las posibles confrontaciones que hay, sobre el motivo por el cual el espectador sigue consumiendo cine, cuando existen tantos elementos de entretenimiento aparte de la industria cinematográfica.

Para ya finalizar este epígrafe, es necesario definir ciertos elementos. A través del análisis de la información, el empleo de herramientas cualitativas y cuantitativas y una vez se han planteado los objetivos y preguntas de investigación, damos paso al proceso de proposición inicial, que tiene como resultado una hipótesis matriz, desde la cual se desarrollan las demás. En el caso de esta investigación, la hipótesis matriz está enfocada

a las dos (2) divisiones definidas; pero para poder diferenciar las demás hipótesis y así incluirlas en casillas propias, es necesario explicar la segmentación.

1.4.1. División Técnica

En la división técnica, se puede considerar que, para hacer una investigación profunda, se necesita tomar en cuenta los mismas segmentaciones que a nivel artístico, pero enfocadas al producto cinematográfico.

1.4.2. División artística: Segmentación

Las hipótesis en la división artística se pueden analizar desde el punto de vista proxémico, cultural o semiótico. La proxémica servirá de guía para dos perspectivas distintas. En una, estudiaremos a los personajes que componen las historias contadas a través de las escenas seleccionadas, y desde otro punto distinguiremos la reacción, entendimiento y análisis del espectador a esa misma escena, según relación con el entorno. Es decir, estudiaremos en las escenas, el desarrollo de los personajes con su entorno, acorde a la historia contada y la relación que hacen los espectadores a esa misma escena según su entorno. Por tanto, las hipótesis aquí plantadas están sujetas al estudio del espacio cinematográfico y la influencia del mismo en la trama contada. En este determinado caso, se estudian los departamentos artísticos referentes a una producción, para establecer, cómo la labor ejercida afecta a la historia contada y por consecuencia al espectador.

Hemos propuesto teorías hipotéticas derivadas de la semiótica y mayormente vinculadas al metamensaje lingüístico visual. Por lo que, se intentará reconocer la instauración de signos y símbolos significativos, considerando la comunicación no verbal, tal como la planteaba Ray Birdwhistell, y las teorías generales de la información,

acorde a los integrantes de la Universidad Invisible³² —conocida también como Escuela de Palo Alto—, fungiendo como punto de partida. En determinados casos, las hipótesis estarán reflejas en el estudio del mensaje creado y la elaboración del lenguaje universal, cuyo significado será entendible para las masas, sin necesidad de «diccionario, traducción o interprete».

Se puede decir que, la última segmentación es la que engloba la mayor cantidad de hipótesis esbozadas en la investigación. La cultura es básicamente el eje que mueve tanto la semiótica como la proxémica, dado que, en ambos casos, el factor cultural es aquel que influye en mayor medida para la elaboración de mensajes y símbolos entendibles para una sociedad determinada. Las hipótesis aquí encerradas tendrán un carácter de opinión, connotación, efectividad, diversidad, entretenimiento y demostración del personaje y su mensaje a nivel teórico.

El análisis de todos estos puntos durante las encuestas, se segmentan en tres divisiones, planteadas claramente para la investigación y estudiadas desde una perspectiva reflejada en la influencia cultural de estos elementos:

Elementos personales: sexo, edad, profesión, nacionalidad, cultural

Elementos cinematográficos: dirección artística, sonido/música, fotografía/cinematografía, guion (trama, historia), actuación/personajes, dirección

Elementos críticos: frecuencia de consumo, codificación y decodificación del mensaje.

³² Ray Birdwhistell, Don D. Jackson, Stuart Sigman, Albert Scheflen, Paul Watzlawick, Edward T. Hall, Erving Goffman y Gregory Bateson

1.5. JUSTIFICACIÓN

Caramés et al., (1999:357) citando a Antonin Artrud dice:

La piel humana de las cosas, la dermis de la realidad, es esto con lo que juega el cine. Exalta la materia y nos la hace parecer en su profunda espiritualidad, en sus relaciones con el espíritu del que ha salido. Las imágenes nacen, se deducen unas de otras en tanto que tales, imponen una síntesis objetiva más penetrante que cualquier abstracción, crean mundos que nada reclamaba nadie ni a nada.

Andrés García García (2006:71-72) afirma que:

El Cine tiene muchas funciones. Por enumerar sólo algunas, tiene una función lúdica, tiene que entretener. De hecho, el éxito de una película se mide por su audiencia. También tiene una función social, en más de un sentido. Por un lado, en muchas ocasiones «ir al cine» es «la excusa» para que un grupo de amigos se encuentren, en otras ocasiones el cine es el único punto de unión entre amigos.

Si bien sabemos que, el cine tiene una propiedad como fuente de entretenimiento y otra particularidad, como fuente informativa, también es cierto, que debemos reconocer su característica de representante de la realidad —acorde a quien la plasma—, y según la composición de los fotogramas, en su montaje final. “Otra de las funciones del cine es la de informar. Puede que no sea la principal, pero a través de este medio, esa audiencia extrae conclusiones sobre cómo es un país, cómo es una cultura, una profesión, un trastorno psicológico, etc.” (A. García García, 2006:72)

Esto, modificado por la forma en que son plasmados ciertos elementos visuales-sonoros, o la manera en que son retratados dentro del espacio, nos atribuye, —como espectadores—, el papel de intérpretes o traductores, de lo que vemos y escuchamos en

la pantalla. "La importancia del cine proviene precisamente de que nos sugiere con insistencia la idea de un nuevo tipo de lenguaje. Un lenguaje que incluye reproducciones fragmentarias de lo real y que, a su vez, se incluye en el esfuerzo creador del arte" (Metz, 2002:22).

Mientras que, la labor del cineasta y su equipo, es codificar el mensaje, a la par que otorga a cada elemento, incluido dentro y fuera del campo visual, un significado propio. La función que podría tener dicho elemento estará ligada a la significación que el autor quiera concederle, o a la significación «real» de la misma, mediante el análisis concreto de un filme —vehículo— determinado, o a través de toda la filmografía que reúna las características parecidas. En conclusión, su función, es exactamente igual, a la que se expone en la Teoría de la Comunicación, donde existe un emisor —que codifica—; un mensaje, plasmado a través de un canal; y un receptor —que decodifica— dicho mensaje.

Sin embargo, cuando nos situamos en el rol de espectador, su labor, no es sólo visualizar el resultado, sino también, buscar el significado enmascarado dentro de la narrativa, detrás del guion, las imágenes, el sonido, y los elementos del lenguaje cinematográfico:

[...] como público, nos identificamos con los personajes de las películas y experimentamos con ellos los altibajos de su historia. Los personajes con los que nos identificamos suelen ser aquellos con los que compartimos valores y unas ideologías. Además, cada espectador aporta una combinación única de experiencias a la película y, por tanto, su interpretación también dependerá de este aspecto (Barnwell, 2009: 195).

Con este estudio, se podrá demostrar, mediante el análisis de películas y directores contemporáneos, de distinta procedencia cultural³³, cómo el espacio fílmico juega un papel importante, en el análisis de la interacción y forma de actuación de los personajes audiovisuales. [El cine] "nos acerca partes del mundo que están muy lejanas dándonos a conocer «culturas» muy diferentes a la propia. Sí hay que decir, que, aunque el cine claramente informa, puede no hacerlo de la forma correcta ya que por ejemplo, el cine es en gran parte responsable de muchos estereotipos (nacionales, culturales, personales)" (A. García García,2006:72). Dado que, "no se puede contar con que la experiencia sea un punto de referencia estable, ya que se da en un medio moldeado por el hombre" (Hall, 2003:8), donde el hombre hace el ritual y él le hace de igual manera, es decir, que la contextualización crea escenarios.

El cine registra sucesos que tienen lugar delante de la cámara. A menudo, estos acontecimientos parecen realista dado que ocurren en un lugar real con actores que interpretan a gente creíble. El realismo es una convención cinematográfica que hemos aceptado de la misma manera que aceptamos la perspectiva de un cuadro. Las representaciones ficticias muestran nuestra visión del mundo y no tienen por qué ser aceptadas como algo verídico. (Barnwell,2009:190)

Mediante el análisis de los cineastas Christopher Nolan, Zhang Yimou y Krzysztof Kieslowski, se podrá hacer un estudio comparativo de las culturas americanas, asiáticas y europeas, en el que determinaremos cómo el espacio puede fijar el mensaje y, a la vez, refleja lo que las palabras no siempre pueden comunicar.

Rodríguez Cunill, lo explica de este modo: "el decorado, el maquillaje y el vestuario se pueden convertir en una extensión de los mismos personajes y describirlos

³³ Representación cine americano, asiático y europeo

visualmente. La escenografía puede "hablar" sobre lo que acontece en la acción" (2004:105). Esto sería preciso, según la manera que tiene cada cultura de reinterpretar los elementos visuales-sonoros que vemos en pantalla, designados y alterados por la cultura que nos define.

Para estos directores³⁴ el escenario es un personaje más, describiendo, de esta manera, parte de la historia, sin la utilización de palabras y a través del metalenguaje, con un significado no verbal pero preciso, en la interpretación del mensaje que se esconde detrás del guion y la puesta en escena.

A la hora de realizar el análisis fílmico, se estudiarán los elementos que conjugan el espacio, para así darle mayor grado de significación, "(...) cada uno de los lenguajes incluidos en el del cine conserva sus propios códigos, sus propias leyes de funcionamiento y, a la vez, se somete a los posibles códigos específicamente cinematográficos o, también, comunes a varios lenguajes" (Metz, 1973:9).

El cine se comunica con el público con el lenguaje fílmico y se basa en una serie de elecciones técnicas y creativas sobre el tipo de película, el ángulo de la cámara, la profundidad de campo, el formato, el encuadre, la iluminación, la intensidad y la intencionalidad. El cineasta además de filmar lo que ve, realza y dramatiza algunos aspectos para crear una historia y un ambiente efectivos. (Barnwell,2009:185)

El espacio cinematográfico, estudiado desde la puesta en escena y basados en las diversas investigaciones referentes a la proxémica, podrá reflejar un modo de coexistir a nivel cultural, proponiendo una nueva manera de hacer que, tanto el producto audiovisual como el lenguaje fílmico, pueda ser adaptado para diferentes plataformas, simultáneamente, logrando un mayor auge, y, por tanto, mejor resultado de taquilla y

³⁴ Nolan, Kieslowski, Yimou

ganancias para la industria cinematográfica, a nivel mundial. "El grado de complejidad dependerá de la mayor o menor abstracción de una imagen. Cuanto más elementos aparezcan en una imagen más compleja y completa resultará el modelo representado" (Gutiérrez San Miguel, 2004:96).

"Con la escenografía se compone y resuelve mediante diversas técnicas el espacio en el que se van a desenvolver los personajes. Informa del lugar, la situación y la atmosfera en que se desarrolla la acción" (Rodríguez Cunill, 2004:108). De manera que, pretendemos demostrar, cómo el espacio juega, un papel importante en el desarrollo cinematográfico, logrando así señalar la importancia de un departamento de artes, el diseño de producción y la representación del espacio de manera audiovisual.

[...] anota Lindsay Anderson:

Los filmes son concebidos y contruidos, naturalmente, por la inteligencia, pero mucho más, creo, por la intuición, y es por ello que no ceso de decir a la gente que hace ciertas preguntas que son más bien ellos lo que deben responder, ya que cuando se crea un filme [...], no se tiene idea verdaderamente, ni del filme, ni de todas las razones que hay detrás, antes de comenzar. Es cuando se hace, cuando se escribe, cuando se fila, que se llega a una conclusión: la película. Luego de lo cual, ese filme puede ser interpretado por usted y por mí. Puedo decirles algunas de mis intenciones, pero ciertamente no todas³⁵. (Feldman, 2004:132)

Analizaremos tres casos de estudio, con tres directores de diferente procedencia, pero que coinciden en la utilización de escenarios y espacios como recurso narrativo, y que representan un lenguaje óptimo, para la interpretación de la personalidad, junto a las

³⁵ Reportaje de C. Delmas en *Jeune Cinéma*, n°39. Hablando sobre su película *If...*

características de los personajes. Las personas con su actitud generan espacios, por tanto, no hay personas con discapacidad, sino espacios que incapacitan.

Para analizar la manera en que se crea el significado de una película, hay que analizar los personajes y comprobar si tienen profundidad y valores. En relación con la representación de los personajes hay que tener en cuenta su sexo, raza y clase social, ya que son rasgos básicos para su significación (Barnwell, 2009:186).

"Al fin y al cabo", tal como dice Andrés García García (2006:72) "el cine lo que hace es contar historias". Con lo cual, emplearemos una serie de herramientas metodológicas que sirvan para fundamentar lo aquí estipulado, cargando a la investigación de un carácter empírico, en conjunto con la labor de desarrollo que se plantea realizar en el trabajo de campo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. COMUNICACIÓN

Yves Winkin (2008 [1981]), citando a Ray Birdwhistell, expone que "la comunicación puede definirse como el sistema de comportamiento integrado que calibra, regulariza, mantiene y, por ello, hace posible la relación entre los hombres"³⁶ (p.163) y continúa definiendo que "en consecuencia, podemos ver en la comunicación el mecanismo de la organización social, de la misma manera que la transmisión de la información es el mecanismo del comportamiento comunicativo" (p.163). En definitiva, se entiende como el proceso de interacción a través del cual se produce un intercambio de información mediante códigos similares entre el emisor y el receptor, en el cual debe haber un proceso de entendimiento para que la «comunicación» se considere apta. Es decir, si una de las partes involucradas no recibe el mensaje correctamente, no es posible hablar de una *comunicación óptima*.

La comunicación puede definirse genéricamente como un proceso que se hace responsable del «paso de una señal» (lo que no equivale necesariamente a un signo) de una fuente a través de un transmisor, a lo largo de un canal hasta un destinatario. (García Jiménez, 1993:40 citado por Galán Fajardo, 2006:127)

Entre 1925 y 1952, en Norteamérica, se realizaron varios estudios para tratar describir sistemáticamente las lenguas, extrayendo las hipótesis generales sobre el lenguaje, denominando, a posteriori, a este proceso se llamó «Lingüística descriptiva». En 1952, George Trager, junto a Edward T. Hall, elaboraron un esquema para el análisis de la cultura, basándose en los mismos principios de la lingüística descriptiva.

³⁶ Comunicación personal de R. Birdwhistell (1965)

El método descriptivo consiste en dividir el lenguaje en dos niveles: superior e inferior. En este método, las unidades del nivel inferior son los *fonemas*³⁷, utilizados para dar el siguiente nivel, los *morfemas*³⁸. Este nivel inicial constituye el nivel superior, en el que los morfemas forman las proposiciones que conforman el enunciado que se integra en el *discurso*.

2.2. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

2.2.1. Semiótica

El ámbito de trabajo de la semiótica se basa en "realizar un análisis como si de un texto se tratase organizando el universo semántico a partir de cómo se encuentra sistematizado el saber en un momento dado, a través de un sistema de signos preestablecidos" (Gutiérrez San Miguel, 2006:151), es decir, estudiar los signos y su estructura, mediante la interpretación de los lenguajes creando una relación entre el significante y el concepto significado. Diría Umberto Eco que la semiótica abarcará los estudios sobre la comunicación y su significación.

Los signos se estudiarán de manera simultánea por Charles Sanders Peirce en Estados Unidos, estudiando los sistemas de signos no verbales y designando el área de estudio como «semiótica»; y por Ferdinand de Saussure en Europa —específicamente Francia— en sistemas verbales, y, denominando la rama del estudio como «semiología». Para poder reunir ambos conceptos se consideró que la semiología sería el área genérica entre «semiótica» y «semántica»; el primero estudiaría los signos, y la segunda estudiaría el significado.

³⁷ Treintena de sonidos utilizados en una lengua

³⁸ Próximos a las palabras de las lenguas

Charles Morris (1971)³⁹ establece que la *semiótica* (según Peirce) o la *semiología* (según Saussure) está compuesta por distintas dimensiones: dimensión semántica, dimensión pragmática y dimensión sintáctica (Galán Fajardo, 2006).

La dimensión semántica estudia los aspectos del significado en determinado símbolo, a través del sentido o interpretación del mismo. A grandes rasgos, el ámbito trabajado analizaría el significado de las palabras y las expresiones. Galán Fajardo (2006:131) afirma que la semántica se define comúnmente como la ciencia que estudia el significado lingüístico y cita a Pérez Martínez (2000:32): "La semántica se ocupa de la relación de los signos con su designata⁴⁰ y, por ello, con los objetos que puedan denotar o que, de hecho, denotan". De manera que "estudia la relación de los signos con los objetos a los que son aplicables" (Morris, 1971:31 citado por Galán Fajardo: 128)

En el caso de la dimensión pragmática el objeto de estudio abarca la relación que hay entre los signos y los conceptos o circunstancias en que son utilizados dichos signos. Los principios pragmáticos "[...] regulan el uso del lenguaje en la comunicación, es decir las condiciones que determinan el empleo de enunciados concretos [...]" (Escandell Vidal, 1993:16). Por tanto, "estudia la relación de los signos con sus intérpretes" (Morris, 1971:31 citado por Galán Fajardo: 128).

Finalmente, la dimensión sintáctica se encarga de analizar las posibles relaciones existentes entre los distintos símbolos y signos del lenguaje. "La *dimensión sintáctica* de la semiosis, estudia la relación formal de los signos entre sí" (Morris, 1971:31 citado por Galán Fajardo: 128).

³⁹ Morris, C. (1971). Funcionamiento de la teoría de los signos. Barcelona: Paidós Comunicaciones

⁴⁰ contenido asociado a la expresión

2.3. TEORÍAS ESTRUCTURALISTAS

2.3.1. Ferdinand de Saussure

Saussure fue un lingüista de origen suizo, conocido por su legado en la lingüística estructuralista. Además, fue uno de los autores de la Teoría General de los Signos, alegando que el signo tiene dos planos: el significado, referido al concepto, y el significante apuntando a imagen acústica.

Plantea que los diferentes códigos sociales para comunicar se estudian en la semiología, porque dichos códigos, observados de manera individual, actúa de manera independiente con relación a los demás.

Galán Fajardo (2006: 122) expone que "la semiología, representada por Saussure, proponía un análisis de la realidad y, por tanto, de las disciplinas científicas en que ésta se sustenta, partiendo de que todo aquello que nos rodea produce significado" y cita a Greimas (1971:7)⁴¹: "El mundo humano parécenos definirse esencialmente como el mundo de la significación. El mundo solamente puede ser llamado «humano» en la medida en que significa algo" (Galán Fajardo, 2006: 122).

Saussure se negaba a aceptar el signo como una unidad única, donde el lenguaje solamente implica el significado que tiene cada palabra, independiente de las demás, sino que, considera que cada unidad es la unión de un significado y un significante. Por tanto, cuando se utiliza un término para describir algo como unidad independiente, esta trae consigo, de manera lineal, una serie de conceptos que pueden llegar a tener el mismo significado, pero distintos significantes.

⁴¹ Greimas, A. J. (1971). Semántica estructural. Investigación metodológica. Madrid: Editorial Gredos

Según dicho autor⁴², la lengua es un sistema de signos que están relacionados entre sí, y, el lenguaje es el "medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, que se forma y se transforma»" (Galán Fajardo, 2006: 124). Considera que, si el lenguaje es hablado se refiere al lenguaje verbal, pero si se manifiesta a través de modales no verbales, entonces, se refiere a medios como la pintura, la fotografía, el cine o la comunicación gestual (Galán Fajardo, 2006).

Además, plantea que, el signo, junto a su significado y significante, viaja en el tiempo de manera lineal, proponiendo que puede cambiar o alterarse, modificando la relación que existe entre ambos agentes.

Según Saussure, el significado adquiere su carácter de significación en relación con los otros significados, como concepto no pertenece al mundo de los hechos sino de los pensamientos, y, como término escolástico es la aprensión intelectual de algo. El significante no es un fonema, sino una imagen acústica, que tiene carácter psíquico.

2.3.2. Charles Sanders Peirce

Peirce fue un filósofo, lógico y científico estadounidense, considerado el padre de la semiótica moderna y fundador del pragmatismo⁴³, además de ser uno de los autores de la Teoría de los Signos.

Para Peirce, lo importante era plasmar el modo en que el hombre conoce la realidad y la manera en que establece las relaciones con el mundo. De ahí, que considerase que todo lo que puede ser representado es un signo, por tanto, que todo lo que pensamos y vemos es también un signo que va unido a dos elementos claves: el objeto y la

⁴² Saussure

⁴³ Método de experimentación conceptual, propicio para la verificación y formación de hipótesis explícitas, para resolver confusiones conceptuales.

interpretación. Así que, el significado de un concepto será el producto de un cúmulo de resultados acaecidos, en vez de resultados individuales.

De ese modo, el signo es la primera unidad, que da paso a un proceso continuo de representación de un elemento que referenciamos en nuestra mente. De manera que, el signo es representado para hacer una interpretación del objeto que existe en la realidad, pero está almacenado en nuestra mente.

Básicamente, Peirce plantea para que exista la semiosis, el signo al ser un *representamen*⁴⁴ del algo, y, que comprende un objeto, a partir de otro signo —*interpretante*⁴⁵— tiene que remitir en ambos casos al mismo objeto.

Es decir, el *representamen* simboliza o está en lugar de otra cosa —ya sea remitido por un color, una forma, o un sonido—, siendo este el *objeto* que se dispara en la mente, un signo equivalente al primero, dando paso a algo más explícito. Por ejemplo, la imagen de una señal circular roja con una línea cruzada (Fig. 2.1) es el *representamen*; el *objeto*⁴⁶ sería la proscripción para hacer algo; y el signo *interpretante* es el que hace que en nuestra mente se cree una definición de lo que allí dice, que en este caso sería "prohibido el paso" o "prohibido aparcar", entendiendo este signo según la interpretación que damos de ese objeto, concatenado a otro signo mental. Por tanto, el *representamen* es la figura establecida de forma universal y el signo *interpretante* es la idea preconcebida que produce nuestra mente por influencia cultural, y de ese modo, dota a la figura de significado.

⁴⁴ Nombre técnico para la representación de algo

⁴⁵ Significado de una representación, a través de otra representación

⁴⁶ Porción de la realidad



Fig. 2.1. Representamen
Fuente: De elaboración propia

Para hacer la interpretación de ese signo, debe haber una conexión entre el *representamen* y el *objeto*, creada a partir del tiempo y con características propias que ayuden a descifrarlo.

2.3.3. Roland Barthes

Filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés. Considera que todos los códigos que manejan las personas al comunicarse dependen de la lengua, el idioma y de las palabras. Según Barthes, "un sistema *connotado* será un sistema cuyo plano de la expresión está constituido por un sistema de significación; los casos corrientes de connotación estarán evidentemente constituidos por los sistemas complejos cuyo primer sistema lo forma el lenguaje articulado" (Barthes, 1990 citado por Galán Fajardo, 2006)⁴⁷.

Barthes, exploraba la forma en que se le dan significados a un texto, permitiendo al público crear e involucrarse en historias que conmuevan y hagan pensar, pues los elementos que utilizamos en la codificación de esas «historias» permitirá que reflejemos lo que nos define como personas⁴⁸. Y, es que Barthes intentará descubrir cuál es el efecto que causa una imagen en un espectador, facilitando varias lecturas de un mismo tema, según cada observador.

⁴⁷ Barthes, R. (1990). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós comunicación

⁴⁸ Sentimientos, emociones, enamoramiento, ira, odio, etc.

Barthes diría:

[...] existe otro modo de ir al cine (que ya no consiste en ir armado del discurso de la contra ideología); es ir al cine dejándose fascinar *dos veces*, por la imagen y por el entorno de esta, como si se tuvieran dos cuerpos a la vez: un cuerpo narcisista que mira, perdido en el cercano espejo, y un cuerpo perverso, dispuesto a fetichizar ya no la imagen, sino precisamente lo que sale de ella (Camporesi, 2014: 182)⁴⁹.

El autor planteaba que, para ir al cine a disfrutar de la imagen, es necesario ver todos los elementos que la componen. Pero no solo es disfrutar de la imagen, sino también del «momento» y el «espacio» en el que estamos, donde se conjugan la situación que estamos viviendo con lo que vemos, y nos permite adentrar en la historia, de forma que la relación público-película se vuelve más compleja y, la «distancia», que nos separa de la historia, se vuelve inexistente.

2.3.4. Jacques Derrida - Deconstrucción

Jacques Derrida, filósofo de origen francés, llegó a afirmar que todo aquello que conforma la estructura y formación de significado, en la mente del ser humano, encuentra sentido en la escritura, donde los caracteres distintivos son huellas de lo sucedido a través del tiempo y, su representación encadenada da un sentido general.

Así como la escritura no es la misma para todos los hombres, las palabras habladas tampoco son las mismas, mientras que los estados del alma de lo que esas expresiones son inmediatamente los signos son idénticos en todos, así como son idénticas las cosas de las cuales dichos estados son imágenes. (Derrida, 1998: 17)⁵⁰

⁴⁹ Roland Barthes, «*Salir del cine*», Communications, 1975 (reprod. en Barthes, 1986: 354-355)

⁵⁰ Citando a la bastardilla es nuestra

El autor plantea que la escritura y el habla son distintas para todos los hombres, pero, la representación de los signos tiene los mismos referentes visuales, en cuanto que, sus signos son idénticos en representación para todos los demás. Los sentidos perciben las cosas iguales, a pesar de verlas o «sentirlas» distintas, es decir, en teoría, lo que los ojos ven en color y forma, es lo mismo que el olfato percibe y el gusto saborea, por tanto, se aprecia igual a pesar de que el proceso de reconocimiento es distinto.

Derrida, a diferencia de Saussure, considera que el signo es la diferencia entre el significado y el significante y, asume que el lenguaje varía dependiendo de la implementación del sistema de signos, por eso, el significado que tienen las palabras, no siempre van acorde con los significantes de cada hombre, sin embargo, cada elemento necesita del otro.

Considera que el valor del lenguaje está devaluado y que la importancia de algo viene dada por el resto de las partes del sistema, es decir, que el significado a las cosas se las da los parámetros del sistema o contexto en el que se utilice, de lo contrario el valor lingüístico varía dependiendo de su uso.

A su vez, emplea el concepto *deconstrucción* para definir algo que ocurre, que está pasando, algo así como una intervención. Se refiere a la deconstrucción como la descomposición de los conceptos para ver el origen e inicio del significado.

Derrida, dará por hecho la diferencia entre significado y significante, por tanto, *deconstruye*, diciendo que no hay un orden establecido, sino que es cambiante. Así, el significado y el significante son lo mismo y al mismo tiempo no se parecen, al considerar que el significante tiene su propio significante sin necesidad de buscar un significado. Cada uno es igual al otro y no dan un origen, sino se complementa uno del otro, siendo el sentido su relación con lo demás y su referencia al mismo tiempo.

Los sistemas de significación —lenguajes— constan de varios códigos. Dichos códigos han sido contruidos como un campo unitario de conmutaciones en cuyo interior las variaciones del significante corresponden, en consecuencia, a variaciones del significado. Al establecerse que un código ha de proveer las reglas que atribuyen determinado significado al signo, en el mensaje, el código es el sistema de reglas que hace posible su significación. Asimismo, todo proceso de comunicación “presupone un sistema de significación como condición necesaria” (Abril, 1979: 10).

En su forma pura, el código, es un esquema reductible a “estimulo-respuesta”. En el nivel correspondiente a los fenómenos educativos propiamente humanos —culturales—, el mensaje ya no aparece como consecuencia de las señales, sino como signo o conjunto de signos. “De forma simplificada el código consta del conjunto de unidades de un repertorio de señales y reglas que rigen sus combinaciones” (Abril, 1979: 10). Consecuentemente, la propiedad más relevante del mensaje es la de transmitir información, al tratarse de un proceso comunicativo en el que el mensaje no manifiesta aún una dimensión significativa.

Tal como estudiaría Derrida, «la huella» representa ese extracto de la realidad, donde se entrelazan unas con otras haciendo un encadenamiento de huellas que comprenden un significado para la audiencia (Derrida, 1998). En cuanto, el significado y significante no son contemporáneos, son distintos uno del otro y el signo es la heterogeneidad entre ellos, pues una realidad —significado— no es en sí una huella y no está constituido por su relación con la huella posible sino con la presencia.

2.3.5. Edward Sapir - Sensorium

El antropólogo y lingüista estadounidense Edward Sapir afirmó que cada lenguaje estaba asociado a una forma de pensar, sirviendo como método para comunicar ideas, emociones y deseos, a través de símbolos, que se producen de una forma voluntaria, como resultado del trasfondo social y cultural del sujeto.

En sus investigaciones, Sapir presupone que todo acto de comportamiento de un individuo como ente social y cultural tiene un factor explícito o implícito, alterado por la manera propia de percibir la cultura, a través de esquemas sensitivos —perceptivos— de aquello que nos rodea.

Es decir, planteaba que las culturas son distintas porque están en mundos sensoriales diferentes, y cada una estructuran su espacio a su propio modo, experimentando las sensaciones de manera particular, según la programación a la que han estado expuestos los sujetos pertenecientes al mismo grupo. De modo que "reaccionamos como si siguiéramos un código, secreto y complicado, que no está escrito en ninguna parte, no lo conoce nadie y todos lo entienden"⁵¹ (Winkin, 2008 [1981]: 92).

En la hipótesis que desarrollan Sapir y Whorf⁵², se llega a establecer que el lenguaje configura nuestra experiencia del mundo porque está modelado por los hábitos inconscientes, así, que nuestra manera de pensar en el mundo real estaría condicionada por lo que ya «sabemos» de él. Por tanto, el lenguaje que se habla está relacionado con la forma en que las personas conceptualizan el mundo y entienden los mensajes.

⁵¹ Frase extraída de Sapir, Edward, *Anthropologie* (presentación de C. Baudelot) París. Éd. de Minuit, 1967 (y Éd. du Seuil, col. «Points»1971) p. 46

⁵² Benjamin Lee Whorf fue un lingüista estadounidense, alumno de Sapir, y en parte creador de la hipótesis Sapir-Whorf, basado en las teorías etnolingüísticas, plasmado en el relativismo lingüístico.

2.4. CULTURA Y COMUNICACIÓN

La *cultura* es principalmente un proceso de comunicación. Este proceso se produce simultáneamente en varios niveles, algunos de ellos más explícitos que otros⁵³. (Winkin, 2008 [1981]: 218).

A lo largo de los años, y a medida que los tiempos han evolucionado, varios investigadores han realizado estudios en diversas áreas sobre qué es la cultura, cómo se manifiestan las características de la misma y qué elementos la identifican, entre otras tantas preguntas; sin embargo, nosotros queremos enfocarnos en la capacidad intercultural de los seres vivos, estudiando la manera en que varias culturas se comunican dentro de ellas, y entre sí. Así pues, nos aferramos al planteamiento de Edward T. Hall, quien considera que "la cultura es descifrable: sólo se necesita descubrir en ella poco a poco el «lenguaje silencioso»⁵⁴" (Winkin, 2008 [1981]: 92) que la caracteriza.

Hall consideraba la cultura como un conjunto de *códigos* susceptibles de descomposición y analizables. De modo que, se dedicó a desmontar los códigos de la comunicación intercultural, de manera muy clara, con la intención de llegar al público más amplio posible, estableciendo que toda interacción obedece a sus propias *reglas*. Así que, decidió comparar las sociedades y de ahí extraer conclusiones. En su mayoría, el antropólogo estaba interesado en la «dimensión oculta»⁵⁵ que guarda el hombre y su espacio (Winkin, 2008 [1981]).

⁵³ Edward T. Hall en el *Lenguaje Silencioso*

⁵⁴ Guiño al libro *The Silent Language* de Hall, en el que trata sobre los códigos no verbales que caracterizan a una cultura.

⁵⁵ Guiño al libro *The hidden dimension* de Hall

Umberto Eco propone que todos los aspectos de una cultura pueden ser estudiados como contenidos de la comunicación, por tanto, como fenómenos significativos⁵⁶ dado que "la tendencia a la simbolización parte de las primeras manifestaciones culturales del hombre"(Gutiérrez San Miguel, 2004:71).

2.4.1. Burbuja Hall y Modelo Iceberg cultural

Durante sus investigaciones, Hall dio a conocer un concepto que designó como "La burbuja de Hall", el cual se refiere al espacio que rodea a una persona, definiendo ese espacio como una burbuja en la que se desenvuelve el individuo, la cual delimita la distancia de interacción del mismo con los objetos. Esta «burbuja» se mantiene, a lo largo de su existencia dentro de su cultura y sólo puede ser modificada con el paso del tiempo o el cambio de paradigma cultural. A través de este planteamiento, descubrió que el espacio y el tiempo interferían en la comunicación del individuo, permitiendo que fuese universalmente válida una vez fuera adaptada para la cultura —o sociedad— en la que estuviera conviviendo el sujeto.

Hall considera que los sentidos contribuyen al establecimiento de las distancias del individuo —su burbuja— y, que la comunicación que el mismo tiene con los demás participantes de su espacio cambia constantemente según los canales en los que se «envíe» el mensaje. Siempre aclarando que no existe ninguna posibilidad de *no comunicarse*, ya que el mismo cuerpo, a través de los sentidos, puede tanto codificar como decodificar los mensajes ocultos en la comunicación.

En 1976, en su libro *Más allá de la cultura*⁵⁷, Edward T. Hall desarrolló una analogía del «iceberg de la cultura» para explicar cómo el individuo interactúa y

⁵⁶ Eco, U. (1972). *La escritura ausente*. Milán: Bompiani

⁵⁷ Traducido del nombre en inglés: *Beyond culture*.

aprende sobre una nueva cultura⁵⁸. En ella plantaba que el extremo que forma la parte de la cultura que podemos ver es la punta del iceberg y ahí se encuentran nuestros comportamientos y creencias, a los cuales podemos acceder de manera consciente, siendo lo externo de cada individuo. La parte interna, que sería el subconsciente, está por debajo de la superficie de la sociedad e incluye los valores, creencias y patrones de pensamientos que subyacen al conocimiento⁵⁹.

Las grandes diferencias que planteaba Hall de cada extremo se puede apreciar en esta tabla:

Tabla 2.1. Cultura de Hall

Interno	Versus	Externo
Implícitamente		Explícitamente
Aprendidas		Aprendidas
Inconsciente		Conscientes
Difíciles de cambiar		Cambian fácilmente
Conocimiento subjetivo		Conocimiento objetivo

Fuente: De elaboración propia según los datos extraídos del planteamiento de Edward T. Hall

Hall sugiere que la única manera de aprender la cultura interna de los demás es el de participar activamente en su cultura. Cuando uno entra por primera vez a una nueva cultura sólo las conductas más evidentes son visibles. A medida que uno pasa más tiempo en esa nueva cultura, las creencias subyacentes, valores y patrones de pensamiento que dictan el comportamiento serán descubiertas.

⁵⁸ El enlace del que fue recuperado originalmente este texto no parece estar en línea. Su revisión se hizo en junio del 2013, sobre el libro *Más allá de la cultura* de 1976, y fue traducido al español, para ser incorporado a esta investigación. El enlace original: <http://constantforeigner.com/culture-shock-is-like-a-sinking-ship/>.

⁵⁹ Esta parte siendo menos accesible al estudio.

Este modelo nos enseña que no se puede juzgar a una nueva cultura basada sólo en lo que vemos cuando entramos por primera vez en él. Hay que tomar el tiempo para conocer a las personas, su cultura e interactuar con ellos. Solo así podemos revelar los valores y creencias que subyacen en el comportamiento de esa sociedad.

Según Hall⁶⁰, la razón por la que luchamos cuando nos estamos adaptando a una nueva cultura, es porque los valores, creencias y patrones de pensamiento —fundamentos del comportamiento— están escondidos debajo de la superficie. Cuando entramos por primera vez en un nuevo país todo lo que vemos son actitudes extrañas y acciones que son diferentes a las nuestras. Mientras más tiempo nos quedamos, más interactuamos con las personas del país y más nos sumergimos en la cultura y, en consecuencia, más aprendemos sobre los fundamentos que subyacen en su cultura.

Es importante denotar que una persona puede vivir en una nueva cultura durante meses y no «sumergirse» bajo la superficie, mientras que otra persona puede «sumergirse» rápidamente en cuestión de una semana. La diferencia está en la exposición a la cultura local, su deseo de entenderla y su habilidad para adaptarse.

En conclusión, Hall plantea una nueva dimensión, que será necesaria para entender la forma de comunicación e interacción de cada sujeto: la dimensión cultural. En ella, se mantiene un equilibrio entre lo que la cultura a la que pertenece dictamina y lo que cada sujeto va desarrollando según sus vivencias, de modo que pueda crear su propio biotipo, en el que primarán sus opciones subjetivas y objetivas, "por consiguiente, es capaz de determinar qué clase de organismo será" (Winkin, 2008 [1981]: 204).

⁶⁰ Hall, Edward (1976). **Beyond culture**. Anchor Books. Publicado en español como "Más allá de la cultura" (1978) por Editorial Gustavo Gili.

2.4.2. Escuela de Palo Alto - Universidad Invisible

En los años 60 surgió lo que se denominó Escuela de Palo Alto o Universidad Invisible. Los miembros de esta escuela, provenientes de distintas disciplinas, se desligaban del planteamiento inicial de la Teoría Matemática de la Comunicación. Dichos integrantes proponían una alternativa a la propuesta lineal que existía, contemplando que la comunicación era más bien un fenómeno social, que se transforma según la participación de los individuos.

La teoría de la comunicación o teoría matemática de la información, planteada por Claude E. Shannon y Warren Weaver, consiste en un sistema de comunicación, en el que se enlazan una serie de elementos claves para el proceso comunicativo óptimo. En él existe una fuente de información que produce el mensaje —el emisor—, lo transforma en señales, que serán «transportadas» a través de un canal específico, para llegar al receptor que construye el mensaje, a partir de las señales recibidas —el destino—, que sería la persona que recibe dicho mensaje. Durante todo el transcurso, puede existir la posibilidad de interrupción del proceso, y, por tanto, limitación en la captación del mensaje, debido a elementos externos, como es, por ejemplo, el ruido. Mientras más información se desee transmitir, más tiempo será necesario, es decir, el tiempo necesario para transferir una información es proporcional a la cantidad de información que se pretende enviar.

El modelo orquestal de la comunicación, por su lado, tenía un planteamiento sencillo, en el que aseguraba que el sentido no lo tiene sólo el emisor, sino que está en el ambiente en el que se desarrollaba la comunicación.

No obstante, la investigación realizada por los representantes de la Escuela de Palo Alto se veía enfocada a responder "¿cuáles son, entre los millares de comportamientos corporalmente posibles, los que retiene la cultura para construir conjuntos

significativos?" (Winkin, 2008 [1981]: 21). Es decir, no se desligaban del todo del planteamiento de «**emisor, canal, receptor**», sino que, consideraban que la codificación y decodificación del mensaje estaría afectada por la interacción social y el trasfondo cultural de los individuos implicados en el proceso, complicando la manera en que se desenvuelve dicho proceso comunicativo, no sólo por las interferencias de *ruidos*, sino también de elementos claves de una cultura.

En su momento, los más reconocidos exponentes de la comunicación como «modelo de interacción social» fueron Edward T. Hall, Ray Birdwhistell, Erving Goffman, Albert Scheflen, Paul Watzlawick y Gregory Bateson, entre otros⁶¹. Los planteamientos de dicho modelo se basaron en la versatilidad de la cultura y los sentidos involucrados en el proceso comunicativo.

2.4.3. Modelo orquestal de comunicación: estudio del lenguaje corporal.

El modelo orquestal de comunicación, planteado por los científicos de la Escuela de Palo Alto, tiene una concepción cíclica, de modo que el «sistema general de comunicación social» permite que el interlocutor participe de manera continuada, lo desee o no, dentro de la «conversación» —proceso comunicación—, a través de sus gestos, miradas, posturas, el empleo del tiempo, el uso del espacio entre los sujetos, e incluso el silencio; dependiendo del contexto y las características que influyen en el proceso.

Entre las disciplinas que estudian se destacan la proxémica, la kinésica y la cronémica:

La proxémica se encarga de estudiar el manejo del espacio por parte del individuo, y la forma que interacciona en él y con demás participantes del espacio.

⁶¹ Don D. Jackson y Stuart Sigman, por ejemplo.

Por otro lado, **la kinésica** abarcará el estudio del lenguaje corporal —secreto— del cuerpo. "El cuerpo se concibe así como portador de signos, pero signos explícitamente convencionales, y se trata simplemente de transportarlos de un código a otro código [...]" (Winkin, 2008 [1981]:69).

Dentro de la kinésica se estudian los macrogestos —cabeza, pies, piernas, brazos, manos— y los microgestos —gestos específicos, el saludo, señales nerviosas, gestos de la mentira, otros gestos: coquetería, seducción, etc.)—

Y, finalmente, **la cronémica** centra su objeto de estudio en el manejo del tiempo por parte de cada individuo.

2.4.4. Proxémica según Edward T. Hall

La proxémica es el estudio encargado de analizar el comportamiento de un individuo en su espacio, y la relación que establece con los demás individuos, y los objetos que se encuentran en el mismo. Por tanto, se confiere a la proximidad o alejamiento de un individuo, durante la interacción con su espacio, los objetos y demás individuos que se encuentran en él.

Es la parte de la semiótica que se dedica a designar el espacio como agente comunicativo, concerniente al uso que el hombre hace de él, en cuanto su forma de utilizarlo viene modificada por su estructura cultural predeterminada. "La investigación en proxémica ilustra el hecho que los antropólogos conocen bien: lo que es evidente en una cultura puede, en el límite, no existir en otra" (Winkin, 2008 [1981]: 228).

La palabra **proxémica** fue acuñada por uno de los mayores exponentes en teoría de la comunicación interaccional: el antropólogo cultural Edward T. Hall⁶². En 1963⁶³, en

⁶² Antropólogo estadounidense e investigador intercultural. Realizó estudios sobre proxémica o espacios interpersonales. Describe en sus investigaciones la percepción de los espacios que rodean a alguien y las distancias físicas que separa a las personas acorde a las reglas culturales

su estudio llamado *The Hidden Dimension*⁶⁴, se encargó de establecer modelos para estudiar la comunicación entre seres humanos, a partir de modelos descritos para analizar la interacción de especies animales⁶⁵. El término se utilizó por primera vez en su versión anglosajona *proxemics* y provenía del latín *proximus*, que quiere decir cerca o vecino.

En su estudio, Hall afirmaba cómo el espacio afectaba a la comunicación interpersonal. El valor de su investigación incluía el analizar cómo interactuaban los individuos con otros y cómo se organizaban los espacios personales, laborales y sociales. Sus descubrimientos serían establecidos mediante la observación de los individuos en su día a día, valorando los factores culturales que influían en la manera que cada individuo evaluaba una situación de acuerdo los parámetros preestablecidos en su psique y según su origen. De modo que, se centró en estudiar "si el espacio está organizado de manera que favorezca la comunicación entre los sujetos⁶⁶ o, al contrario, su aislamiento⁶⁷" (Winkin, 2008 [1981]: 223).

Antes de evaluar a seres humanos, Hall se dedicó a investigar otras teorías planteadas sobre la manera en que las especies del mundo animal se desenvolvían en su territorio y cómo estaban afectados en caso de que se modificara algún aspecto del mismo. De este modo, podría analizar la forma en que el espacio adquiere una connotación distinta según cada individuo. De allí, desarrolló teorías sobre las distancias que cada individuo suele respetar y el significado según cada cual.

preestablecidas. Desarrollo un modelo contextual para explicar cómo afecta el contexto, la administración del tiempo y el espacio en la comunicación intercultural.

⁶³ Hay autores que plantean que fue en 1969, con la publicación de su libro sobre el tema.

⁶⁴ Traducido al castellano como *La dimensión oculta*.

⁶⁵ Utilizó de referencia los estudios de los etólogos Thomas Henry Huxley y Konrad Lorenz

⁶⁶ Sociópeta

⁶⁷ Sociófugo

Para poder definir los espacios en los que se desarrolla un ser vivo —ya sea ser humano o animal—, designó cuatro zonas: **público, habitual, interacción y corporal**. Citando a Winkin (2008): "El contenido de la conversación va unido a la distancia y a la situación, así como a las relaciones entre los participantes, sus emociones y actividades" ([1981]: 224).

El espacio **público** se refiere a espacios sociales, donde cada individuo tiene una labor propia. El espacio **habitual** es un espacio aún más amplio donde nadie tiene designado un papel, debido al alejamiento existente entre unos y otros. El espacio de **interacción** es aquel donde cada individuo tiene marcado exactamente cuál es su papel y función dentro del mismo. En el espacio **corporal** sólo interactúan aquellas personas de mucha confianza.

2.4.4.1. *Niveles proxémicos*

Existen tres **niveles** para estudiar la proxémica. El nivel **precultural** se fija en la fisiología del individuo, sus características anatómicas, la percepción del mundo e incluso la manera en que establecen contacto. El nivel **infraestructural** analiza la forma en que la historia y el paso del tiempo modifica la percepción de cada ente. En el nivel **microcultural** se evalúa la dimensión espacial de los demás individuos presentes en la vida cotidiana, y cuál es la visión del mundo según el individuo⁶⁸.

2.4.4.2. *Rasgos proxémicos*

De modo que se pudiera delimitar el territorio en el que se iba a estudiar cada individuo, Hall designó tres **rasgos** característicos del espacio, con los cuáles podría establecer las medidas del espacio. En primer lugar, el espacio **fijo** es aquel que no se puede mover, como son los muros y fronteras de un país; estudiando, por ejemplo, la arquitectura y el urbanismo, como elementos comunicativos. En segundo lugar, el

⁶⁸ No confundir con niveles culturales (también de Hall)

espacio **semifijo** se refiere al espacio que ocupa el individuo, denotando que este espacio puede ser modificado según la cultura a la que se pertenece, donde se diferencia la cercanía con la que un individuo puede interactuar con otros y su espacio, como por ejemplo el mobiliario y las puertas; este espacio es estacionario y puede ser transformado en cualquier momento. Finalmente, el espacio **informal**⁶⁹ pertenece al rasgo **dinámico**, que se confiere a los actores dentro del espacio y el lenguaje del cuerpo según las cuatro distancias (Winkin, 2008 [1981]).

2.4.4.3. *Distancias proxémica*

El estudio realizado a través de la proxémica le facilitó a Hall una herramienta para analizar la manera que tiene cada individuo de construir su propia identidad espacial, influenciados por la procedencia cultural y la manera en que actúan los «actores» dentro de su espacio. “En el caso de la proxémica, el problema consistía en descubrir cómo establecen las distancias los sujetos”⁷⁰ (Winkin, 2008 [1981]: 330). De modo que, identificó cuatro **distancias** —territorios—, basándose en los espacios en que interactúa el ser humano: **personal**, **íntimo**, **social** y **público**. Estas distancias pueden llegar a variar según cada cultura y están divididas, a su vez, en dos modalidades: próxima y lejana.

2.4.4.4. *Comportamiento proxémico*

Hall, en su artículo *A system for the notation of proxemic behavior*⁷¹, describe un sistema de acotación del **comportamiento** proxémico que se divide en ocho

⁶⁹ En este contexto, el término informal se refiere a uno de los tres niveles de cultura, siendo los otros dos los niveles formal y técnico. El nivel cultural formal es el que se integra totalmente en la cultura; es conocido por todos y nadie lo pone en duda. El nivel informal está constituido por actitudes imprecisas de tipo situacional. El nivel técnico es la actividad explicada y analizada al detalle.

⁷⁰ Entrevista realizada a Edward T. Hall por Martha Davis y citada en el libro de Yves Winkin

⁷¹ Publicado en la revista *American Anthropologist* 65 (1963) p. 1003-1026

dimensiones o escalas sensoriales: 1) postural- sexual; 2) sociófugo-sociópeta; 3) kinestésico; 4) táctil; 5) retiniano; 6) térmico; 7) olfativo; y, 8) vocal

De ese modo, el investigador puede dividir las partes de su estudio en segmentos muy específicos, que ayudarán a determinar los rasgos que diferencian a un grupo de otro (Winkin, 2008 [1981]).

En conclusión, la proxémica, como disciplina, tiene un amplio espectro de investigación, por ende su definición es bastante amplia. De modo que, podríamos determinar que la proxémica estudia el espacio con fines comunicativos, analizando la manera en que se hace uso de él, designando así las teorías y observaciones que se hacen del hombre, según su cultura. En ella, se estudia la percepción que tiene cada individuo y su uso del espacio, ya sea personal o social, además, de la manera en que cada ente se desplazada en él.

Con este estudio, se puede evaluar la demarcación del espacio según cada cultura —territorialidad, de acuerdo al mundo animal—, y la posición social que ocupa cada individuo dentro de su sociedad, definiendo la situación en la que cada uno se desenvuelve, respetando las distancias personales.

El apego que desarrolla el espectador por el personaje que ve en pantalla, estará condicionado por la posición de la cámara —distancia reflejada en planos—, de manera que, la forma en que son colocados los objetos, personajes, e incluso el paisaje o decorado, dentro del marco, creará un contexto, cuyo valor visual intervendrá en el entendimiento o percepción de la historia, y los motivos que incitan a un personaje a actuar de determinada manera.

Además de los elementos que aparecen dentro del encuadre, el espectador podrá valorar el fuera de campo, según los mismos planteamientos de las distancias de Hall, analizadas según los rasgos. Dígase que, no sólo evaluamos el rasgo semifijo de la

historia, que se ve plasmada en ella mediante la imagen presentada, sino también, el rasgo fijo como las fronteras que aparecen en la misma, analizando los metadatos que nos van dejando con pequeños detalles del guion, y que a veces no vemos, como son la arquitectura, urbanismo o paisajes, pero que sí están presentes, aunque no los veamos.

Empero, para nuestro estudio, estudiaremos la proxémica como la relación que guardan los sujetos que aparecen en el encuadre, en contraposición de los objetos —*attrezzo*, decorado— que hay en él.

Para poder crear una conexión, aún más lógica, también evaluaremos los demás elementos que puedan influir en la captación del mensaje cinematográfico, según el entendimiento por parte del espectador, siempre verificado desde su carácter cultural.

2.4.5. Kinésica según Ray Birdwhistell

Durante años, una de las vertientes de investigación que ganó fuerza, dentro del ámbito de la proxémica, fue el estudio de los gestos. Esto se planteó tras considerar que los sentidos tenían un papel importante en la codificación-decodificación del mensaje.

Ray Birdwhistell fue un antropólogo estadounidense pionero en la comunicación no verbal, estableciendo la cinésica o kinésica⁷² como un campo de investigación. En este campo, estudió la expresión facial, gestos, postura, la manera de andar y los movimientos visibles del cuerpo. En cuanto, analizó los mensajes gestuales y corporales, llegando a plantear que los gestos podían ser explicados a través de palabras.

Birdwhistell estaba interesado en comprender el código interno que caracterizaba la interacción social, así que decidió aplicar los principios desarrollados por Trager y Hall, en su estudio sobre la gestualidad. Sin embargo, llegó a la conclusión de que no podía separar el lenguaje de la gestualidad, ya que ambos forman parte de un conjunto mayor. "Para Birdwhistell no existe la significación de *un* gesto, sino que el gesto se integra en

⁷² El término fue utilizado por primera vez en 1952

un sistema interaccionar de múltiples canales, que se confirman o se invalidan mutuamente" (Winkin, 2008 [1981]: 75).

Al igual que Hall, Birdwhistell tenía conocimientos lingüísticos, con lo cual, extendió su área de investigación a la comunicación e introdujo la Kinésica, contraponiendo el estudio de la comunicación no verbal con el espacio interpersonal.

Este bagaje lo convirtió en uno de los primeros teóricos de la Universidad Invisible en plantear que existe un lenguaje de los gestos y, que cada postura del cuerpo influye en el concepto general de la comunicación no verbal, por tanto, que no son elementos particulares.

De igual manera, afirma que los mensajes tienen un compartimiento destinado al lenguaje no verbal dentro de la comunicación, de modo que adquieren un sentido en la significación. Tanto así que, los teóricos pertenecientes a la Escuela de Palo Alto llegarían a plantearse que "[...] al cambiar de lengua, el hombre cambia también de lenguaje corporal"⁷³ (Winkin, 2008 [1981]: 68). Asimismo, consideraban que atribuir una significación universal a partir del gesto o de la postura sería más complicado, ya que nada una tiene un substrato biológico y otro fisiológico, en el que prima la presentación que hace el individuo de sí y estaría, también, condicionado por las obligaciones culturales:

Así pues no puede atribuirse a una significación universal a partir de ciertas invariantes biológicas a tal postura o gesto. Cada cultura y en su seno cada contexto interaccional, utiliza el substrato fisiológico para elaborar una significación socialmente aceptable (Winkin, 2008 [1981]: 70).

⁷³ Según Bateson: «El hecho es que las “simples palabras” no existe. No hay más que palabras acompañadas de gestos, interacciones y otras cosas parecidas» (Winkin, 2008 [1981])

En 1970, Birdwhistell publica un ensayo⁷⁴ en el que evalúa el papel de la cultura en la comunicación, considerando que cada elemento es imprescindible para el otro, de manera que, no puede haber comunicación sin una estructura cultural que lo respalde:

[...] la comunicación podría considerarse, en el sentido más amplio como el aspecto activo de la estructura cultural (...) lo que trato de decir es que la cultura y la comunicación son términos que representan dos puntos de vistas o dos métodos de presentación de la interrelación humana, estructurada y regular. En «cultura» el acento se pone en la estructura, en «comunicación» en el proceso. (Winkin, 2008 [1981]: 79).

Birdwhistell, de este modo, rechaza la idea de que el gesto es un marco superficial del lenguaje y afirma que tanto el gesto como el lenguaje constituyen un sistema de comunicación más amplio, que interfiere en la comunicación interpersonal a través de sus elementos más básicos como son el tacto, el olfato, el espacio y el tiempo. Inclusive, considera que no se puede jerarquizar la importancia de un elemento u otro en la acción comunicativa, ya que ambos pertenecen al proceso interaccional, de modo que, el lenguaje es esencial para la comunicación, pero el mismo no está compuesto solamente por palabras, sino también por gestos.

2.4.6. Erving Goffman

Erving Goffman, sociólogo y escritor canadiense, considerado como el padre de la microsociología, se dedicó a estudiar las unidades más mínimas de la interacción entre las personas, centrándose en evaluar los símbolos y significados dentro de pequeños grupos. En esos grupos, analizó las normas sociales, que regían a las personas en la vida cotidiana, evaluando la manera de interacción a nivel micro-social. Estos estudios se

⁷⁴ Birdwhistell, Ray, *Kinesics and context. Essays on Body Motion Communications*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1970.

diferenciaban de los realizados a la época en el tamaño de la muestra estudiada, ya que hasta el momento se hacía la representación a través de grupo grandes.

Para él, la manera de comportarse de una persona procede de la sociedad a la que está expuesto el individuo, y puede llegar a causar una ruptura, entre la cultura de procedencia y aquella en la que se desarrolla.

Mediante la observación de la vida cotidiana de los individuos, llegó a la conclusión de que las reglas y normas que le rigen dentro de la sociedad tienen la misma fuerza y orden social que las grandes instituciones sociales, como son la Iglesia o el Estado, y que, dicho sistema de reglas puede llegar a determinar la manera en que el individuo se comporta en su espacio público, previendo la manera en que interactúa con movimientos calculados o controlados.

Así que, las acciones de un individuo puede estar repartidas en casillas predeterminadas que definirán la manera de actuar del mismo, pero que puede llegar a modificarse según la sociedad a la que está expuesta y esto cambiará la manera en que dicha acción pueda tener un significado distinto. Goffman dirá que aun cuando un individuo dejase de hablar, no deja de decir nada, puesto que el lenguaje del cuerpo seguirá teniendo un sentido, basado en el sistema de reglas que se conforman dentro de la sociedad en la que está presente (Winkin, 2008 [1981]).

Las teorías de Goffman, expuestas en su obra *La presentación de la persona en la vida cotidiana* estuvieron plagadas por una analogía al teatro, en la que determina el comportamiento social de las personas, siendo estos «actores» los que deben moverse, interactuar y actuar de una manera específica y convincente, si desean alcanzar el éxito social. Aquel que no sepa acoplarse a ese sistema específico fracasará y será apartado de las interacciones que desarrolla delante de los demás. Estas interacciones pueden ser completamente distintas a las que realiza en un espacio «oculto» o «no visible».

2.4.7. Gregory Bateson

Gregory Bateson fue un antropólogo lingüista y científico social inglés, nacionalizado americano, hijo del genetista William Bateson y esposo de la antropóloga Margaret Meade.

En el año 1951, junto a Jurgen Ruesch⁷⁵, un académico enfocado en determinar los problemas comunicacionales mediante la incapacidad verbal, publicó un estudio donde se investigaban los fenómenos de retroalimentación en la comunicación y pasó a profundizar sobre los procesos de comunicación entre especies, llegando a elaborar teorías sobre el aprendizaje.

Para Bateson, tanto la comunicación como el pensamiento, la mente y el espíritu, están en una dimensión externa, en la que se construye la realidad individual, siendo la comunicación un fenómeno importante para la evolución del sujeto, a través del comportamiento y las conductas humanas.

Bateson planteó que el lenguaje crea realidades que pueden ser alteradas o interpretadas según la configuración de los elementos que se conjuguen. Dichas realidades tendrán un significado determinado, basado en el contexto interpersonal, las conductas, creencias y actitudes de los participantes del proceso, de modo que la respuesta recibida a dichas situaciones, vendrá modificado por parámetros predeterminados, que hacen que una situación sea coherente —o no—, y cuyas variables pueden ser distintas, según la manera en que funcionan las relaciones interpersonales.

De ese modo, afirmaba que el proceso de comunicación hacía posible la interacción humana, llegando a influir en las percepciones de los sujetos. Asimismo, considera que

⁷⁵ Psiquiatra que empleó por primera vez el término "no verbal". Planteó teorías sobre lenguajes corporales, pictoriales, de acción y de objetos.

los medios de comunicación pueden alterar la interpretación de una realidad social, por la manera en que se plasma, e incluso se puede llegar a entender una situación específica como mala o buena, acorde a lo que estos transmiten, indiferentemente sea cierta o falsa cualquiera de las afirmaciones planteadas. Ese doble vínculo puede llegar a modificar la acepción de «valor moral» del espectador ya que la formación de imágenes que realiza el sujeto, son ejecutadas de manera inconsciente.

Igualmente, determina que el contexto en el que se da una información por parte del locutor permitirá que el interlocutor decodifique correctamente la información, en cuyo caso, el proceso comunicativo es un proceso evolutivo habitual en la evolución interaccional humana y la necesidad de retroalimentación continua entre el emisor y receptor.

A pesar de haber realizado investigaciones junto a algunos de los integrantes de la Escuela de Palo Alto, Bateson nunca fue oficialmente parte del equipo existente en el Instituto de Investigación Mental de la escuela, donde se llegaron a utilizar sus planteamientos sobre la comunicación interaccional⁷⁶, aplicados al estudio del alcoholismo y la esquizofrenia, logrando encontrar nuevos métodos de tratamiento.

2.4.8. Paul Watzlawick

Paul Watzlawick fue un teórico y psicólogo austriaco, nacionalizado estadounidense. Planteaba que era imposible no comunicarse, ya que la comunicación es también resultado del comportamiento del individuo. Esa comunicación no se da en la nada, sino que tiene un nivel de contenido y una de relación, de manera que se realiza una metacomunicación, en el que no sólo se le da significado a las palabreas, sino que el emisor confiere una relación con el receptor.

⁷⁶ Es una teoría de sistemas que analiza la comunicación como un sistema de interacción abierto, que se puede dar en un entorno determinado.

Esta relación tendrá un factor de comportamientos intrínseco a cada sujeto, reduciéndose a una interpretación tipo causa-efecto, donde cada acción será respuesta a la acción previa, creando una reacción propia. La mirada, el gesto y/o las señas imprimirán un carácter significativo a esa información, y tendrá un valor complementario para el mensaje transmitido a través de palabras —y viceversa—. Este intercambio se puede dar entre sujetos en igual de condiciones, o entre sujetos, en los que uno de ellos represente una autoridad, pero que en ambos casos atribuye un intercambio igualitario de información.

Dígame que, para lograr una comunicación clara entre individuos será imprescindible utilizar el código del mensaje «correcto», evitando que sea alterado en el canal. Además, debe existir un receptor, y, considerarse la situación en la que se encuentra de manera que pueda interpretar, dentro del mismo marco comunicacional, el mensaje transmitido. También, se deben utilizar los gestos, miradas o señas, al igual que las palabras utilizadas, de manera similar⁷⁷, y así, se podrá llegar a la misma conclusión en ambos sujetos dentro del proceso comunicativo.

Watzlawick también afirma que si alguno de estos elementos no se daba tal como se esperaba, podrían dañar la comunicación.

2.4.9. Albert Scheflen

Albert Scheflen, mediante la observación del comportamiento de un sujeto a través de la interacción, expuso que se podía llegar a definir un sistema cultural interiorizado, y que estos son probablemente aprendidos según cada cultura⁷⁸. Considera que cada «sistema» o «programa» irá variando, según la cultura o subcultura y se desarrolla en el

⁷⁷ Por ejemplo, hacer el gesto de "sí" con la cabeza, mientras se utilizan esas mismas palabras, en vez de hacer el gesto de "no" con la cabeza, mientras se dice "sí".

⁷⁸ La variable con la que considera que puede modificarse los comportamientos humanos.

contexto específico, en el que es desencadenado, de manera que es particular de un grupo y de una situación.

Plantea, además, que la ejecución que hacemos de las tareas básicas y, por tanto, el asimilar ciertos detalles, pueden estar delimitados por las acciones del día a día, según las experiencias transmitidas entre generaciones y pueden variar según la subcultura en la que cada uno se desenvuelve. Dado que todos los comportamientos son aprendidos, pueden ser comunicativos, igualmente, es necesario dividir en comportamiento verbal y no verbal, y ambos tipos expresan un significado propio según la cultura a la cual pertenece. De ese modo será visto, sentido o percibido de una manera específica.

La manera en que serán percibidos o ejecutados dichos comportamientos pueden ser resultado de un sistema específico, o puede tener una alteración según las vivencias del sujeto. La codificación de cada comportamiento, será integrada de forma regular, dentro de la interpretación que se hace tanto en la estructuración de un mensaje, como en su posterior decodificación.

A cada tradición se le puede añadir nuevas variables, que serán decisivas en la metacomunicación del mensaje. La necesidad de metacomunicar, a través de ciertos comportamientos no verbales, probablemente ha existido siempre, para la demostración o dramatización del mismo, que, a su vez, enriquece la información otorgada.

Schefflen en su libro *Sistemas de comunicación humana*⁷⁹ plantea el comportamiento comunicativo —verbal y no verbal— mediante esta separación: 1) el comportamiento vocal: lingüístico y paralingüístico; 2) el comportamiento kinésico: movimientos corporales, incluida la «expresión» facial, elementos que provienen del sistema neurovegetativo y comprenden la coloración de la piel, la dilatación e la pupila, la actividad visceral, la postura y/o los ruidos corporales; 3) el comportamiento táctil; 4)

⁷⁹ Edición 1984.

el comportamiento territorial o proxémico; 5) otros comportamientos comunicativos; y, 6) el comportamiento en cuanto a indumentaria, cosmética, ornamentación, etc.

2.4.10. Cronémica

La cronémica, como parte de los estudios sobre proxémica, se refiere a la concepción del tiempo durante el proceso comunicativo, por parte del ser humano, quien posee la capacidad de variar según el contexto social del que procede o aquel en el que está acostumbrado a desenvolverse. Es decir, a través de la cronémica es posible valorar el comportamiento social de un individuo, manifestando el tiempo como elemento decisivo en la comunicación no verbal. Por ende, está condicionado por el ambiente social y cultural del sujeto. En esta área de estudio las expresiones faciales tienen un alto grado de importancia.

Las investigaciones realizadas por Edward T. Hall estaban enfocadas en analizar distintas culturas (i.e norteamericanas y europeas), estudiando las diferentes posibilidades de utilización del tiempo, en un periodo determinado, abarcando variables como la puntualidad, continuidad y la cantidad de cosas que se hacen.

2.4.11. Michael Argyle - Modelo Argyle (1967)

El inglés Michal Argyle, en su labor de psicólogo, y reconocido por sus estudios en el campo de la psicología social, planteaba que los códigos no verbales se utilizan para mantener una comunicación interpersonal decente y amena, dado que, con los gestos y expresiones se pueden evitar situaciones incómodas entre los interlocutores.

En 1982, formula una hipótesis en base al contacto personal. En su hipótesis⁸⁰, proyectaba cómo los individuos a través de la sonrisa, las posturas, la mirada y el contacto corporal podían manifestar la proximidad física existente entre ellos.

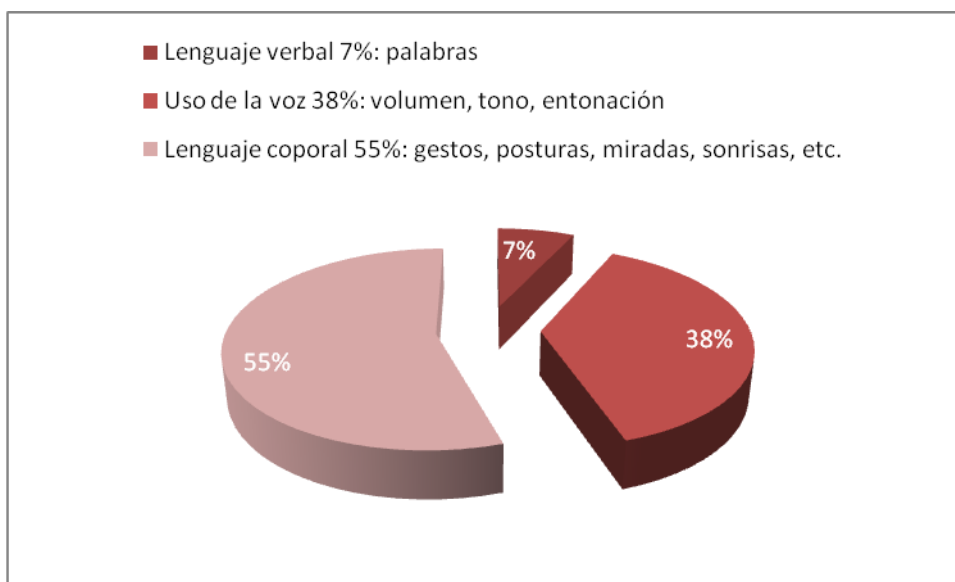
⁸⁰ Concluida en 1988

En su estudio revela la existencia de cinco comportamientos comunicativos, a través del cuerpo: 1)Expresar emociones; 2)Expresar actitudes interpersonales; 3)Acompañar el discurso utilizado en la interacción entre público y orador; 4)Presentación de nuestra propia personalidad; y, 5)Rituales comunes como el saludo.

2.4.12. Albert Mehrabian

Albert Mehrabian es un psicólogo pionero del estudio del lenguaje del cuerpo. En sus experimentos, analizó el impacto de un mensaje a través de la comunicación verbal y no verbal. Mehrabian desarrolló su regla del 7%-38% y 55% (fig. 3), con ella concluyó que hay tres tipos claves de elementos necesarios para la comunicación: las palabras, el tono de la voz y las expresiones corporales. Cada uno de los elementos tiene su propio valor dentro de la comunicación. Por ejemplo, las expresiones corporales enuncian las actitudes y sentimientos del individuo, pronunciando el carácter del mensaje y enriqueciendo lo que se transmite con las palabras.

Gráfico 2.1 Albert Mehrabian - Regla 7%-38%-55%



Fuente: De elaboración propia según la regla 7%-38%-55% de Albert Mehrabian

2.4.13. Abraham Moles

Moles fue un sociólogo y filósofo francés que se encargó de estudiar los planteamientos de la Teoría Sistemática y Teoría Matemática de la Información aplicados a los procesos socioculturales de las masas y la percepción estética.

Afirmó que "vivimos bajo el imperio de los signos"⁸¹, y otorgó un valor importante a los medios de comunicación, convertidos en los principales canales de difusión de información. Plantea que hay una constante evolución de la sociedad, relacionada a la interacción entre la cultura, el medio utilizado para hacer circular nuevas ideas, aquel que aporta las ideas y quien las promueve o difunde.

Entre sus estudios de comunicación, se encarga de analizar la percepción cultural del individuo de su entorno, definiendo la identidad del sujeto arraigada en el espacio que le acompaña, y en el espacio sensitivo que construye o percibe cuando está en un determinado lugar. Afirmar que,

La comunicación", dice Moles, "es la acción que permite a un individuo o a un organismo, situado en una época y en un punto dado, participar de las experiencias-estímulos del medio ambiente de otro individuo o de otro sistema, situados en otra época o en otro lugar, utilizando los elementos o conocimientos que tiene en común con ellos"⁸².

⁸¹ Publicado en la edición impresa del periódico español *El País*. Escrito por Navarro Arisa, J.J. en la edición del jueves 15 de octubre de 1987, y extraído de la edición digital, encontrada el 15 de julio de 2013: http://elpais.com/diario/1987/10/15/cultura/561250806_850215.html

⁸² Extraído del blog: **Modelos del proceso comunicativo: modelos científicos (2014)**. Autor Anónimo y encontrado en <https://mcientificos28.wordpress.com/teorias/modelo-de-abraham-moles/> el 20 de octubre de 2015.

2.4.14. Charles Francis Hockett

Hockett⁸³, (Winkin, 2008 [1981]), llega a definir la comunicación como "todo un acontecimiento que desencadena una reacción por parte del organismo" (pp.224-225) y define siete rasgos distintivos para el lenguaje: 1) la doble articulación; 2) la intercambiabilidad; 3) al desplazamiento; 4) la especialización; 5) lo arbitrario; 6) la productividad; y, 7) la transmisión cultural.

2.5. TEORÍAS CINEMATOGRAFICAS SOBRE EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

2.5.1. Teoría mimética

"Las teorías miméticas conciben la narración como la representación de un espectáculo: el hecho de mostrar" (Caramés et al., 1999: 211). Sus expositores veían, en las imágenes del cine, una simple reproducción analógica de la realidad sin posibilidad de trascender los aspectos ocultos a la mirada humana, ejemplificando solamente aquello que se veía en pantalla. Su intención es, en todo momento, imitar el entorno para representar la naturaleza de aquello contado. En el cine se referirá a la representación de la realidad tal como es percibida, extraída de planteamientos teatrales, donde lo importante es el reflejo de la realidad cotidiana.

2.5.2. Teorías formalistas y vanguardistas

Las teorías formalistas tienen sus inicios durante los primeros años del cine mudo⁸⁴, con representantes como Sergei Eisenstein y Dziga Vertov con su cine-ojo. En ese momento, el cine se emplearía como un medio de expresión artístico, con una nueva mirada de la realidad. No se buscaba trascendencia alguna a través del arte. Se deseaba plasmar las concepciones que se tenía sobre la realidad, a pesar de la carencia del color y sonido. La intención era desvelar aspectos de la realidad a través de un producto

⁸³ Hockett, C, 1958. A course of modern linguistics. Nueva York: MacMillan

⁸⁴ Sin embargo vuelve a ganar fuerzas como derivación del estructuralismo, en los años 60

artístico. El espectador tendría una imagen primitiva de lo que sería la realidad, que comprenderá según su primordial sistema de percepción del mundo (Pérez Bowie, 2008).

Los planteamientos formalistas utilizan la categorización de «texto» asignado a las películas para conceptualizarlo como una "mera imitación de la realidad" (Pérez Bowie, 2008:121). Estas concepciones teóricas fueron apoyadas por los integrantes de revistas francesas como *Cahiers du Cinéma* y *Cinétique*, "negándose a admitir que las imágenes y sonidos cinematográficos sean una copia de lo existente o reflejo de un mundo inferior o insistiendo en que el único dato efectivo es el proceso de producción que ha dado forma a esa realidad mostrada en pantalla" (Pérez Bowie, 2008:121), para ellos el cine es un representante artístico, no de la realidad.

Los formalistas, como Sergei Eisenstein y Rudolf [sic] Arnheim, argumentaban que el cine no puede captar la realidad con exactitud y que, precisamente por eso, funciona como forma de arte, pues sus limitaciones le permiten expresar una visión artística. Los cineastas formalistas destacan deliberadamente la falta de realismo mediante el uso del montaje⁸⁵ [...], que deja al descubierto la construcción cinematográfica (Barnwell, 2009:190).

Según Eisenstein, el cine funciona más como elemento teórico que sirve para la representación fragmentada de lo que sería real a través del montaje de escenas de una manera en que podamos «manipular» la concepción de la misma. "[...] Eisenstein propondrá sustituir la noción de plano por la de *fragmento*, lugar de residencia de elementos (luz, volumen, movimiento, contraste, duración, etc.) combinables según principios formales" (Zunzunegui, 1989:165), de este modo los fragmentos serán

⁸⁵ Como por ejemplo el montaje expresivo, de origen soviético.

pequeños trazos de la historia que se regalan al espectador, con elementos estéticos que ganaran fuerza a través del montaje que se hace de los mismos.

Ante estos conceptos, Rudolph Arnheim, propondrá que la concepción de la realidad se hace principalmente a través de elementos estéticos que imprimirán un carácter artístico a la obra más que un carácter de realidad, puesto que estos elementos conciben una realidad alterna manipulada a través del montaje.

Vertov es, quizás, uno de los exponentes más contradictorios de este planteamiento, ya que como "defensor a ultranza del cine realidad (pionero del género documental y noticiero) establece las bases que se mantienen hasta la actualidad en los reportajes televisivos" (Gutiérrez San Miguel, 2004:78). Sin embargo, es propulsor de la teoría Cine-Ojo, que supone un sistema para la reglamentación narrativa, por cuanto que influye en la concepción de la historia por parte del espectador, según el orden en que es montado. La ironía vendría marcada por ser defensor del realismo, pero implementa un método en el que altera la interpretación del mensaje, de acuerdo a la forma en que es narrada la historia a través de las imágenes.

El psicólogo alemán Hugo Münsterberg, por su parte, diría que el cine es el arte de la mente humana, llegando a afirmar que es un proceso mental que transporta al espectador a una experiencia estética, donde el paso del tiempo y la apreciación del espacio radica en la forma que se transforman los mismos dentro de la imagen. De ese modo, indicaría que la apreciación de algo estaría vinculada a estímulos relacionados entre el ojo, la ilusión que hay de movimiento y la imaginación del espacio transmitido en la creación de la obra. Incluso a este efecto, Román Gubern llegaría a decir que "la percepción visual no es un automatismo sensorial, sino una compleja elaboración cognitiva de los datos sensitivos recibidos"⁸⁶ (Pérez Bowie, 2008:122 citando a

⁸⁶ Gubern, R. (1987). *La imagen opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili

Gubern,1987). Las emociones serían el principal encargado de dirigir el rumbo de la narración y, por tanto, la interpretación que se hace de la misma, ya que el tiempo y el espacio transcurren según la apreciación que se hace de ellos, o de la intención que le asigna la dupla director-montador de la historia.

Bela Balázs sería el puente entre los formalistas clásicos (1920-1930) y futuros realistas⁸⁷. Balázs se interesa por las características del cine como un arte independiente, con exigencias propias, en el que el montaje, el encuadre y los elementos del lenguaje cinematográfico pudieran contar la historia. Contempla el montaje como la posibilidad de crear un espacio virtual para el espectador en el que se identifica con los personajes y la historia contada, ya que no es un retrato de la realidad, sino que tiene temas propios que se transforman a partir de lo que el director intenta contar con la ubicación de cada fragmento. La imagen cobra un significado narrativo, que serviría para contar un tema de interés para el espectador.

Cuando se reabren estos planteamientos teóricos (años 60), en el ámbito español "sostienen que el lenguaje cinematográfico no expresa una naturaleza sino una *realidad*" (Pérez Bowie, 2008:121) ya que los formalistas creen que aun cuando se hace un representación de la realidad la misma está condicionada por los elementos que ellos ponen a disposición del espectador, de forma que "los realistas intentan plasmar el espacio-tiempo real, mientras que los formalistas lo manipulan deliberadamente para recordar al público que lo que ven no es real, sino una representación de la realidad" (Barnwell,2009:190).

2.5.3. Noël Burch - Modelo representación institucional

El modelo planteado por Burch es un modo de representación de cine como mecanismo narrativo.

⁸⁷ Con la llegada del cine sonoro

Se inicia, entonces, una fase de transición de un modelo de representación a otro, al que denominaremos —según la terminología de Noël Burch— MRI (Modelo de representación institucional), que consagró como principio fundamental lograr un efecto de realidad a partir del uso de un conjunto de reglas: el *raccord* de reacción, de mirada, de movimiento, de posición, etc. (Caramés et al., 1999: 304)

Zunzunegui (1989) dirá que la *articulación espacio-temporal* —denominada así por Burch (1970) — vendría respondiendo a la relación que resulta de la unificación de varios planos en el que se crea una concordancia entre cada uno, considerando cada plano como una unidad espacio-temporal, y co-existiendo el campo y el fuera de campo. La simbiosis que se encuentra entre ambos estará delimitada por la entrada y salida del encuadre de objetos o personajes, y otorgará un valor narrativo al fuera de campo a través de diversas técnicas, como por ejemplo el *raccord* de miradas hacia el espacio *off*.

2.5.3.1. *Découpages*

Burch (2004 [1970]) afirmaba que todos los filmes son una sucesión de imágenes representantes del tiempo y del espacio, el *découpages* sería la sucesión del espacio —que se desarrolla durante el rodaje— y el uso de los tiempos —que se prevé durante el rodaje, pero coge forma en el proceso de montaje—. Es, entonces, la práctica cotidiana de la producción, en la que se contienen todas las indicaciones técnicas que el realizador considera que puede ser necesario poner en papel, para que todos los equipos técnicos puedan hacer sus funciones.

2.5.4. Teorías sobre realismo ontológico y fenomenológico

Los partidarios franceses de las teorías realistas ven el cine como un retrato del realismo o un registro preciso de la realidad, "[...]consideran el cine como una

representación fotográfica de la realidad capaz de captar de manera bastante precisa el mundo en el que vivimos. Ellos apostaban por las técnicas que aportaban autenticidad⁸⁸" (Barnwell,2009:190). Incluso uno de sus mayores exponentes, el crítico y teórico cinematográfico, André Bazin, consideraba que "la proximidad entre el cine y el mundo es tal que puede convertirse en su réplica y en su extensión" (Pérez Bowie, 2008:117) dando paso a un movimiento consolidado y estructurado por características específicas que se reconocería como «cine de autor», en el que se aportaba una visión cinematográfica personalizada, reinterpretando la realidad.

Pérez Bowie, en su libro sobre cómo leer el cine, estudia las teorías literarias y las compara con teorías cinematográficas para analizar los modelos narrativos implementados en el cine. Así pues, tras observar los planteamientos realistas, resumiría sus preceptos, diciendo que para ellos "el cine más que representar la realidad participa de ella hasta el punto de reproducirla en toda su densidad y consistencia, liberar su sentido escondido y llegar a mostrar su esencia" (2008:118).

En definitiva, las teorías ontológicas propulsadas por Bazin y Kracauer vendrían a suponer una afirmación de que el cine es una reproducción mecánica de la realidad y no debe enfocarse en las diferencias que se tiene con ella. Se plantea estudiar la representación física sin buscar diferencias, ya que "la realidad está formada por una serie de fenómenos perceptibles que cobran sentido mediante un acto de entendimiento o mediante una vivencia intencional [...]" (Pérez Bowie, 2008:117) y la conciencia individual de cada espectador cargará la imagen con una intencionalidad propia que permitirá crear una conexión entre el ser y la realidad proyectada (Pérez Bowie, 2008):

No se trata simplemente de defender la capacidad que tiene la cámara de «registrar» la realidad reivindicando la noción clásica de mimesis como

⁸⁸ Como el uso de tomas largas y la profundidad de campo

reflejo del mundo, sino de plantear una reflexión más a fondo sobre la función social que mediante esa capacidad puede desempeñar el cine o sobre los cambios en la percepción del mundo que ha introducido determinando una nueva relación entre el hombre y las cosas⁸⁹ (Pérez Bowie, 2008:120)

Tanto André Bazin como Siegfried Kracauer parten de la idea de que el cine es equivalente a la realidad. Bazin, fundador de *Cahier du Cinéma*, considera que hay elementos visuales del lenguaje, que aportan a la narración y por su parte rechaza el montaje que no sea lineal, por su capacidad de ente manipulador, puesto que, para él, el cine debe expresar lo que es verdad en realidad. Kracauer, sin embargo, consideraría que era más importante el contenido, sin predominio de efectos ópticos y estéticos. Postula que se transmitirán las emociones a través de respuestas físicas, tras mostrar el mundo real, donde el argumento recibe un papel importante en donde se deben plasmar la realidad de los hechos.

2.5.5. Neorrealismo italiano

El neorrealismo italiano constituía un "rechazo de los modelos de producción habituales, reconstruyendo el mundo desde una captación de la realidad, y el compromiso con la misma manteniendo la estética" (Pérez Bowie, 2008). "Sus representantes más destacados estudiaron en el "*Centro Sperimentale*" de Roma, siendo auténticos creadores de un estilo propio"(Gutiérrez San Miguel, 2004:82). El movimiento que nació en la posguerra procura retratar escenarios reales, con una iluminación original, en la que predominara lo natural por encima de lo artificial.

⁸⁹ Esto planteamientos se verá modificados por nuevas metodologías como la semiótica y el estructuralismo (Pérez Bowie, 2008:120)

Para los neorrealistas, la lengua del cine es una articulación de los objetos reales del mundo de manera que, "según Pasolini"⁹⁰, se articula en monemas -unidades de significación que equivalen a los encuadres —y en cinemas — los objetos y actos de la realidad como portadores de significado" (Sánchez Navarro, 2006:81)⁹¹.

Luis Buñuel⁹² hará una crítica al neorrealismo, considerándolo como una expresión cinematográfica atractiva visualmente, pero inconclusa como elemento narrativo:

El neorrealismo ha introducido en la expresión cinematográfica algunos elementos que enriquecen el lenguaje, pero nada más. La realidad neorrealista es incompleta, oficial; sobre todo razonable; pero la poesía, el misterio, lo que completa y amplía la realidad tangente, falta en absoluto en sus producciones. Confunde la fantasía irónica con lo fantástico y el humor negro. (Camporesi, 2014:111)

Buñuel, retratado en el libro *Pensar la historia de cine* de Valeria Camporesi (2014:111), cuenta una anécdota⁹³ en la que hablando del cine de Zavattini⁹⁴ se referirá al «problema» clave del neorrealismo:

Para un neorrealista [...] un vaso es vaso y nada más que eso[...] pero ese mismo vaso contemplado por distintos hombres puede ser mil cosas distintas, porque cada uno de ellos carga de afectividad lo que contempla, y ninguno lo ve tal como es, sino como sus deseos y su estado de ánimo quieren verlo.

⁹⁰ Cineasta y pensador Pier Paolo Pasolini

⁹¹ Esta teoría ha sido enormemente criticada puesto que se planteaba que el cine era una lengua y no un lenguaje (Sánchez Navarro, 2006)

⁹² Luis Buñuel, «El cine, instrumento de poesía» (1982:186).

⁹³ Para ver cita completa ir a anexos, epígrafe "citas completas".

⁹⁴ Uno de los mayores exponentes del cine neorrealista italiano.

Además, añadirá:

Yo propugno por un cine que me haga ver esa clase de vasos, porque ese cine me dará una visión integral de la realidad, acrecentará mi conocimiento de las cosas y de los seres me abrirá al mundo maravilloso de lo desconocido, de lo que no puedo leer en la prensa diaria ni encontrar en la calle. (Camporesi, 2014:111)

Consideraban el cine como reflejo y continuación de la realidad, "[...] la película se limita recoger, comprimir y ordenar los gestos con los que nos expresamos en la vida, que constituyen nuestro verdadero lenguaje. Por ello [el neorrealismo] entiende el cine como un dispositivo simbólico que traduce signos naturales preexistentes" (Casetti, 1994:52)

2.6. TEORÍAS CONTEMPORÁNEAS FRANCESAS

2.6.1. Jean Mitry: Estética⁹⁵ y cine

Las teorías de Jean Mitry vendrían a suponer una recapitulación de los planteamientos formalistas y realistas. En sus análisis, Mitry contemplaría la posibilidad de un cine que estuviera regido por elementos estéticos⁹⁶, para designar aquello que se veía en pantalla como la estructura de un lenguaje:

Desde que se comenzó a teorizar sobre el cine, se trató un asunto no sólo de un nuevo medio de expresión, sino de una especie de lenguaje susceptible de expresar ideas, sentimiento cuyo sentido dependía del montaje, de la

⁹⁵ “Estética” es un término creado por un discípulo de Gottfried Leibniz —filósofo, matemático, jurista, bibliotecario y político alemán—, Alejandro Baumgarten— filósofo y profesor alemán—, a mediados del siglo XVIII. Igual que su maestro, Baumgarten sostuvo la tesis de que la estética debía tener un ligar aparte de la filosofía por ocuparse de la belleza, que (según ellos) es un producto subjetivo de la sensación (*aistánomai*, en griego), en oposición a la Lógica, que es la ciencia del pensamiento. (Sánchez, 2003: 29)

⁹⁶ Como la manipulación del espacio-tiempo a través del montaje

naturaleza de los planos y de sus relaciones por lo menos tanto como las cosas representadas [...]. (Mitry, 1990:5 citado por Galán Fajardo, 2006:125)

Sus ideologías contemplaban la posibilidad de retratar un mundo con elementos estéticos que servirían para definir la poética con la que se cuentan las historias. Proponía que esta narrativa —planificar los planos y las escenas— podría llevar a definir nuevos significados utilizando el espacio, el tiempo, el montaje, los encuadres y la composición de la imagen, de manera que las emociones se vieran transportadas a un mundo real, a través de un argumento con una visión particular.

Para Mitry⁹⁷, "el significante fílmico no es nunca una imagen o un objeto concreto de ella, sino una relación. Decir que la imagen cinematográfica es signo es inexacto si por éste se entiende algo que ha de tener valor semántico por sí mismo [...]. La imagen cinematográfica asume una calidad de signo pero en sí misma no lo es"⁹⁸

Incluso, Mitry⁹⁹ (1976:268) llegaría a decir que un filme es "[...] un conjunto de imágenes. Más en concreto, imágenes de *algo*. Imágenes que no son signos de nada, pues simplemente *muestran* [...] en el cine la representación tiende a identificarse con lo representado" (Zunzunegui, 1989:178) plantando que la imagen se vería desde un punto de vista personal, según el marco que se nos presenta a través de la selección de imágenes. Por tanto, se organizarían de manera que estructurasen un lenguaje concreto para cada filme, y que este no podría tener una codificación predeterminada para todos, pues tiene la posibilidad de cambiar según la historia que se desea contar "[...] en todo

⁹⁷ Urrutia, 1976: 268-269 citado por Poyato, 2006

⁹⁸ Urrutia, J. (1976): Contribuciones al análisis semiológico del film. Valencia: Fernando Torres

⁹⁹ Mitry, Jean (1976): Sobre un lenguaje sin signos, en J. Urrutia (ed.): Contribuciones al análisis semiológico del film, Valencia: Fernando Torres, 263-290

filme puede aparecer *sentidos connotados*, ideas *simbólicas* sugeridas por el montaje y que hacen *decir* algo distinto de lo que se muestra" (Zunzunegui, 1989:179).

Mitry se centró en estudiar el cine desde el punto de vista estético, sin olvidarse de su capacidad como objeto de estudio lingüístico. A diferencia de otros autores, no piensa que el cine es *parte de un lenguaje*, piensa que el cine *es un lenguaje*, acercándose a los planteamientos de estructuralistas para definir su método de análisis.

Según diría (Poyato:2006) no se podrá hablar de códigos cinematográficos estructurados o previamente definidos de una vez por todas, ya que el lenguaje cinematográfico y sus códigos se «generan» (Poyato, 2006:102) en razón de cada filme y en la medida que sean necesarios, en contra de lo que propone Metz y su sistema de códigos y subcódigos¹⁰⁰, por tanto, que el análisis fílmico tendrá que establecer la significación de los códigos utilizados en las distintas imágenes para la conformación del discurso fílmico de manera individual.

2.6.2. Christian Metz: Psicoanálisis, lingüística y semiótica

Pérez Bowie (2008: 31) citando a Christian Metz (2002)¹⁰¹.

No es que el cine pueda contarnos historias tan bellas porque sea un lenguaje, sino que por habernos contado historias tan bellas puede convertirse en un lenguaje.

En el caso de Christian Metz, éste considera que la industria cinematográfica tiene una identidad multidimensional en la que se presupone que el cine es la impresión de la realidad, y por tanto se estudia su capacidad de representación de la misma, desde sus inicios (Sánchez Navarro, 2006).

¹⁰⁰ p. 102

¹⁰¹ «El cine ¿lengua o lenguaje?», 1964, en Metz 2002 I, 73

Metz (1973), en sus estudios sobre el «cine: lenguaje o lengua», propone que aún cuando el cine y sus imágenes tienen un significado propio, en gran medida no requiere de enseñanza, ya que se apoya en las percepciones visuales y por tanto significados inteligibles. Asimismo, esto se debe a una percepción sensorial que cambia radicalmente según la cultura y los simbolismos lingüísticos que caracterizan a cada una de ellas. De modo que el espectador adquiere el conocimiento necesario a través de un orden natural y biológico, como la asimilación de una imagen a través del ojo, o en ocasiones aprovechando los elementos sonoros como parte de esa significación (Metz, 2002).

Poyato (2006) proyecta las formulaciones teóricas de Metz al estipular que, para el teórico francés, el lenguaje cinematográfico sería entonces un sistema unitario compuesto por la totalidad de los códigos y subcódigos cinematográficos, defendiendo que como cualquier otro lenguaje de origen artístico "el cine manifiesta una pluralidad de códigos" (p.100), y que además propone analizar los «textos» fílmicos a través de la relación que guardan los códigos cinematográficos con aquellos códigos compartidos por otros lenguajes.

Sin embargo, para poder llegar a plantear estos códigos debe comprobar si el cine es realmente una lengua. No obstante, llega a concluir que el cine no posee de articulación propia así que está traducido a varias lenguas, de modo que no puede ser «una» sola, pero sí se podría hablar de un lenguaje con capacidad de comunicación (Zunzunegui, 1989).

[...] la asimilación del cine como *lengua* ha sido rechazada en la mayor parte de los casos por no poseer una estructura finita y limitada de signos, puesto que la naturaleza de las imágenes resulta más ambigua que la de las palabras. Si el cine se aceptase como lengua tendría que contar con

significantes capaces de correlacionarse firmemente con ciertos significados
y dar lugar a un diccionario. (Galán Fajardo, 2006:124)

El autor (1972:101)¹⁰², formularía cinco niveles de codificación del mensaje,
rescatados por Zunzunegui (1989:177):

La *percepción* misma en la medida que es un sistema de inteligibilidad adquirida y
variable según las culturas.

El *reconocimiento e identificación* (cultural) de los objetos visuales y sonoros que
aparecen ante el espectador.

Los «*simbolismos y connotaciones* que se adhieren a los objetos y a las relaciones
entre ellos»

Las estructuras narrativas, de carácter marcadamente cultural.

El conjunto de los *sistemas propiamente cinematográficos* que dan su carácter
específico a la combinación de todos los elementos proporcionados al espectador a
través del juego de los códigos precedentes.

De este modo, concluiría que cada película ha de leerse como un todo, gracias a los
elementos que emplea, teniendo un significado que se construye a través de los sentidos,
en el que se organizan las imágenes de manera que se le puedan asignar significaciones
especiales.

2.7. PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS MODERNOS: TEORÍAS METODOLÓGICAS Y DE CAMPO

2.7.1. Planteamientos formalistas deudores del estructuralismo

Las teorías cinematográficas basadas en los planteamientos estructuralistas,
estudian las formaciones distintivas a través de las conductas y códigos culturales

¹⁰² Metz, Christian (1972): *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo
Contemporáneo

dentro de la creación cinematográfica. Se plantean analizar los conjuntos estructurados, captando el proceso social comunicativo donde el significado es el contenido y el significante el soporte. Se investigan las películas desde áreas como antropología, filosofía, sociología y semiología, diferenciando los códigos que se pueden llegar a apreciar dentro de la imagen.

Se dedican a captar los significados que yacen debajo de la cultura, a través del contenido —denotaciones— y el significado ideológico —connotaciones—. Básicamente se "[...] pone en crisis la noción de mimesis concibiendo que el realismo es un producto de ilusión creado por los mecanismos textuales [...]"(Pérez Bowie, 2008:120); para concebir la comunicación dentro de una gran estructura, basados en los planteamientos teóricos de Saussure, Barthes, Greimas, Peirce y Eco, entre otros. En este planteamiento, se concibe al espectador como un mero *decodificador* (Pérez Bowie, 2008).

2.7.2. Teorías semiótica - posestructuralismo

En los planteamientos post estructuralistas, se analiza la posibilidad de un código inestable¹⁰³, se cambiará la noción de *mensaje* por *texto* que tiene una estructura compleja y abierta, considerándose como un espacio en el que se pudiera emplear estrategias de comunicación:

[...] implica [...] la sustitución de la noción *código* (sistema rígido que responde a necesidades evidentes) por la de *competencia*; y de la consideración de lo que muestra la pantalla no como una combinación ordenada y cerrada de elementos sino como un organismo vivo sometido a la influencia del ambiente. (Pérez Bowie, 2008:171)

¹⁰³ Planteado a través de las teorías deconstructivistas de Derrida

"[...] al extender su atención a las instancias que participan en el acto comunicativo, intentará demostrar la dimensión pragmática que tiene todo realismo considerándolo como un efecto del contexto artístico y cultural en que el texto surge" (Pérez Bowie, 2008:121); aquí el espectador pasa, de ser un decodificador¹⁰⁴, a ser un *interlocutor* (Pérez Bowie, 2008)¹⁰⁵, "ya no se trata de «un visitador ocasional o un simple usuario» sino de «alguien llamado para atar los hilos de la trama [...]»"(Pérez Bowie, 2008:171).

El espectador es consciente que ha de ayudar a la reconstrucción de aquello que aparece en pantalla, permitiendo aclarar el verdadero valor de la imagen, optando por tomar aquello que es esencial para la estructura de la trama, obviando los elementos o metatramas que sean para relleno y de ese modo completando la historia. Se pone en manifiesto el texto y el contexto de la historia contada (Pérez Bowie, 2008).

Como proyecto de relación comunicativa, el texto audiovisual permite una interacción con el público de manera individual. Esto es que el espectador puede tener un papel de *asistente* a la sala, permaneciendo en el exterior del texto, o el papel de *participante*, de modo que entra en la articulación semántica, controlando la información que recibe. Pérez Bowie para completar esta idea, se refiere a lo planteado por Casetti en su libro de 1994¹⁰⁶ cuando cita: "Todo film sugiere de algún modo la presencia de su espectador, la de que le señala un lugar preciso y la de que le hace cumplir un recorrido" (2008: 172)

La unidireccionalidad del producto cinematográfico dificulta la labor comunicativa como «conversación» e interacción, pero favorece el intercambio de las situaciones, creando una especie de conversación simbólica, mediante la cual el texto audiovisual puede adquirir nuevas connotaciones explicativas (Pérez Bowie, 2008)

¹⁰⁴ Según planteamientos estructuralistas

¹⁰⁵ Planteamiento de Francesco Casetti en su libro de 1994: *El film y el espectador*. Madrid: Cátedra

¹⁰⁶ El film y su espectador. Madrid: Cátedra

2.7.3. Narratología - Hermenéutica

La comprensión que hacemos de las estructuras narrativas está vinculada a las experiencias vividas o los referentes culturales de cada individuo. De ese modo el sujeto será capaz de deducir el discurso y reinterpretar los significados o simbolismos unidos a la imagen o al sonido (Gutiérrez San Miguel, 2004:72).

Gran parte de esta teoría, implica el estudio del cine en general, y las películas en específico desde una perspectiva de «texto» fílmico, en el que se intenta comprender el significado detrás lenguaje utilizado en el tratamiento de la imagen. Incluso se llegará adoptar los preceptos de la hermenéutica para descifrar el significado dentro de la comunicación no verbal, dígase de imágenes, que se utiliza en la narrativa audiovisual.

A través de la hermenéutica debemos dar lectura a la dinámica interna, dando sentido a una lectura más profunda y poder entender o que refleja. La visión hay que formularla para dar un sentido a la historia que se construye desde mensajes ocultos más profundos que el contrapicado o cualquier otra técnica.

2.7.4. Gilles Deleuze

El filósofo francés Gilles Deleuze estudia varios autores filosóficos, y decide retomar los conceptos planteados por Henri Bergson para estudiar el cine y las imágenes, analizando los preceptos de la *imagen-movimiento* y la *imagen-tiempo* como elementos narrativos. Considera que el cine es capaz de contar una historia a través de bloques-movimientos-duración, de los cuales Bergson afirma que el cine no crea la ilusión de movimiento, sino que las imágenes ya son movimiento, y que el cine se conjuga a través de una tríada conformada por imagen-movimiento-materia. Dicho movimiento será realizado en intervalos de tiempo que será la duración, y no en el espacio recorrido.

Deleuze estudió cómo los fotogramas tienen implícita su propia significación. "Porque si en la percepción natural las condiciones para una captación correcta del movimiento se encuentran en el cerebro, en el cine la corrección de la ilusión [...] tiene lugar al mismo tiempo que la imagen se proyecta sobre la pantalla y para cualquier espectador" (Zunzunegui, 1989:147). Dicho de otra manera, la percepción que se hace de la imagen en el cine se proyecta igual para cada espectador sobre la realidad que se desea mostrar a través de la ilusión de movimiento y tiempo, por tanto siempre hay un predominio de una imagen sobre otra acorde a su margen activo, perceptivo o afectivo.

Expone, además, que la percepción que hacemos de las cosas vendrán definidas en función de nuestras necesidades, es decir, las cosas no tienen que ser percibidas para darle significado, sino que sí necesitamos un determinado detalle en la imagen es por su significado. La percepción visual que hacemos en el cine es a través del encuadre, mientras retenemos una acción parcial, y la entendemos según nuestros propios receptores culturales y de acuerdo a nuestro conocimiento y principios (Deleuze, 2015 [2004]).

2.7.4.1. *Imagen-movimiento*

La imagen-movimiento sería la imagen organizada según la lógica del esquema sensoriomotor, una imagen concebida como elemento de un encadenamiento natural con otras imágenes en un analógica de conjunto análoga a la del encadenamiento intencional de percepciones y acciones. (Rancière, 2005:130).

"Damos por establecido como evidencia que el movimiento debe ser siempre la meta de toda manifestación cinematográfica" (del Rey del Val, 2002:81) si consideramos que el desplazamiento y la trayectoria son importantes en cuanto se cuenta una historia. El movimiento de la imagen es aquí y ahora, y refleja una impresión

de continuidad, distinto al *momento pose* representado en los antecesores del cine. "La *imagen-movimiento* se identifica como un bloque espacio-temporal al que pertenece el tiempo del movimiento que se opera en ella" (Zunzunegui, 1989:147).

2.7.4.2. *Imagen-tiempo*

En la imagen-tiempo, el protagonista es la *duración*. Se le concede al plano una nueva categoría, ya que no se plantea como un elemento espacial, sino que tiene una categoría temporal. "La imagen-tiempo fundaría, de este modo, un cine moderno, opuesto a la imagen-movimiento que era el corazón del cine clásico" (Rancière, 2005:130). Ahora predominan las imágenes separadas, que no tienen ningún tipo de enlace unas con otras, pero que sigue teniendo una historia que contar.

2.7.5. David Bordwell: Planteamientos empírico cognitivo

David Bordwell es un teórico fílmico e historiador cuyas líneas de investigación están delimitadas por la distinción entre la percepción fílmica y la construcción semiótica. "Los estímulos sensoriales no pueden determinar por si mismos una percepción sino que el organismo ha de construir un juicio perceptual basándose en inferencias inconscientes" (Pérez Bowie, 2008:177), de este modo se intenta diferenciar entre las propiedades perceptivas y semióticas de una película.

Para Bordwell (Poyato, 2006), la obra fílmica se configura de dos elementos básicos: estructura y estilo; y cada cineasta tiene la capacidad de definir las técnicas que pretende utilizar para contar su historia¹⁰⁷. "[...] la película no «pone en posición» a nadie, sino que al contrario, «da pie al espectador para ejecutar una variedad definida de operaciones»"(Pérez Bowie, 2008:176 citando a David Bordwell¹⁰⁸) en las que el

¹⁰⁷ p. 109

¹⁰⁸ Capítulo 3 del libro *La narración en el cine de ficción* de David Bordwell

director crea estímulos específicos y el espectador podrá elegir cómo los tramita para proceder a conferirle un significado u otro.

Desde un punto de vista psicológico, Bordwell esboza los supuestos del planteamiento de la percepción, afirmando que:

La percepción tiende a ser anticipatoria, estructurando expectativas más o menos probables respecto de lo que hay en el exterior basadas en conjuntos de conocimientos organizados (esquemas); éstos se van configurando en un repertorio cada vez más amplio y se van probando respecto a situaciones diversas con lo cual la actividad perceptual y conceptual se hace cada vez más flexible y matizada. (Pérez Bowie, 2008:177)

De dicho modo, podrá cambiar la percepciones o conceptualizaciones que tiene el espectador según los conocimientos que va adquiriendo a lo largo de su desarrollo. Incluso [Bordwell dirá] "el espectador no sólo procede de manera automática sino que se basa también en expectativas e hipótesis nacidas de los esquemas derivas de su experiencia previa" (Pérez Bowie, 2008:177). Pero también considera que "[...] en una mediada mucho mayor de lo que sucede en la percepción normal, el arte puede reforzar, modificar o incluso cuestionar nuestro repertorio normal perceptual-cognitivo" (Pérez Bowie, 2008:177).

Aunque un estilo —características específicas de un género— puedan pasar desapercibidas, el espectador puede tener un esquema estilístico sobre el mismo, llegando a comprenderlo aún cuando no lo pueda diferenciar de otros estilos (Bordwell, 1996). La interpretación textual de un audiovisual pueden proceder de la "[...] justificación por las necesidades de la historia (motivación composicional), de las vivencias del espectador (real), de su conocimiento de las convenciones genéricas (transtextual) por razones exclusivamente formales (artística)" (Pérez Bowie, 2008:178)

y la incomprensión de un texto puede estar vinculado a varios factores (Pérez Bowie, 2008), en particular la falta de conocimiento por parte del espectador sobre los esquemas narrativos implementados, es decir, desconocer la manera en que son tratados ciertas normas narrativas, y la aplicación de las mismas.

2.7.6. Planteamiento estética de la recepción

Los planteamientos empírico-cognitivos con carácter psicológico de Bordwell suelen encontrar una posición a favor en los planteamientos de la estética de la recepción, cuando los teóricos consideran que la segunda lectura¹⁰⁹ puede arrojar nuevos significados e interpretaciones, considerando que el espectador es co-responsable del texto, reactivando su presencia, y otorgándole un papel de personaje activo, y capaz de dotar de sentido a las imágenes que se proyecta en la pantalla. El espectador actuará de interlocutor, mientras actúa y es actuado dentro del filme (Pérez Bowie, 2008)

Stuart Hall¹¹⁰, sustenta que "[...] los mensajes emitidos por tales medios no poseen un significado unívoco sino que son susceptibles de lecturas diversas en función de la situación social, de la ideología y de los deseos del receptor" (Pérez Bowie, 2008:180). De modo que, los elementos cambiables de la identidad, raza o filiación social pueden alterar la lectura que se hace del texto audiovisual (Pérez Bowie, 2008). Los espectadores ya no tienen un papel dentro del texto, de carácter estético o de género, sino que ahora son capaces de configurar la experiencia con la que participaran en él.

Aún cuando muchas veces el papel del espectador está vinculado a los esquemas estéticos de un género, es cierto que la lectura que hace del mismo puede variar en una segunda lectura, siempre que se permita involucrar los elementos de la realidad

¹⁰⁹ Normalmente refiriéndose a textos literarios

¹¹⁰ En su libro "*Decoding and Encoding*" 1980, p.136

—concepciones y percepciones—, los conocimientos de las normas narrativas, las implicaciones asociadas a los signos incluidos en la imagen visual, y el contexto de la historia.

El espectador está adoptando una nueva posición, ahora no sólo como receptor, sino también su labor de decodificador, debido a una transformación radical desarrollada a partir de los nuevos métodos de visualización de un filme, además del enriquecimiento visual y sonoro que suelen tener, ofreciendo al espectador nuevas condiciones impuestas por los nuevos soportes —vídeos caseros, DVD, *BluRay*, Internet— y las nuevas «plataformas» de visualización —*online*, *streaming*, nube, piratería, etc.—.

Robert Stam¹¹¹ habla de un nuevo cine en el que "las innovaciones aportadas por la digitalización del sonido y de la imagen y los enormes presupuestos invertidos en la realización han convertido en un «espectáculo de sonido y luces» superpuestas en un «montaje fluido y eufórico»" (Pérez Bowie, 2008:183) de manera que ahora el espectador "ya no es ese supuesto amo de la imagen: ahora es el habitante de la imagen" (Pérez Bowie, 2008:183 citando a Stam 2001:362), puesto que también hay avances como el 3D donde el espectador está dentro de la imagen y del radiante mundo que se crea a partir de la digitalización del mismo.

2.7.7. Planteamiento perspectivas pragmática

Estos planteamientos son enfocados a la devaluación de la imagen fílmica por el uso de las nuevas tecnologías y "analizan el realismo como resultado de una serie de convenciones plenamente asumidas por el espectador" (Pérez Bowie, 2008:122). Ya que se considera que la noción de realismo es opacada por el espectáculo cinematográfico, que obliga a emplear nuevos modelos de narración (Pérez Bowie, 2008) de manera que cambiarán las actitudes que tiene el espectador ante ciertas situaciones presentadas.

¹¹¹Stam, R. (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós

Estas ideologías llegan a presuponer que las nuevas técnicas narrativas buscarán reproducir el «efecto realidad», cambiando la perspectiva desde la cual se propone enmendar la inestabilidad con la que se trata el proceso emisión-recepción. Es decir, le confiere mayor importancia al soporte, ante un texto audiovisual poco confiable.

2.8. VISIÓN GENERAL DEL CINE DESDE LAS CIENCIAS Y LAS ARTES

Durante años se ha estudiado el cine como medio de representación, medio de comunicación —elemento comunicativo—, como arte y como fuente de análisis para la vida misma. Desde todas estas perspectivas, se le ha otorgado además el poder de compaginar varios elementos para cumplir con las funciones de comunicar, informar y entretener. Dentro de esas cualidades, se incluyen ciertos elementos visuales y sonoros que servirán como recurso narrativo. Estos recursos podrán cumplir con una función fundamental: informar de ciertas cualidades o detalles que no se pueden contar con la voz hablada, pero que pueden ser de interés para el público, en el momento que está decodificando toda la información, y rehaciendo la historia en su mente, para su posterior entendimiento. Estos elementos no sólo tendrán un carácter estético vinculado a su capacidad de entretener, sino que dotará al cine de una capacidad informativa.

Dentro de varias áreas de investigación científica, se ha utilizado el cine como medio de representación humana y representación de la realidad, medio de expresión artística, medio de búsqueda para conceptualizar significados y simbologías determinadas y como medio de estudio basados en ideologías propias de quien cuenta la historia.

2.8.1. Ciencias del comportamiento: filosofía, psicología, antropología, sociología.

En determinadas ocasiones, las ciencias del comportamiento se han cuestionado cuál es el significado que tiene el cine para las personas [...].

Evidentemente, encontramos múltiples respuestas cuando planteamos la motivación que lleva a cierto sector del público a ver una película, entre ellas, y sin intención de ser exhaustivos, podemos encontrar el sentido artístico, el entretenimiento y la búsqueda de emociones o información. (García García, A., 2006:289)

El cine, durante años, ha ofrecido una serie de posibilidades para ampliar la búsqueda de significado (Caramés et al., 1999). A nivel filosófico te permite desarrollar planteamientos propios de las imágenes vistas, constituidas a través de símbolos y significados que "aclara, subraya o fortalece" (Caramés et al., 1999:458) lo representativo de dichos elementos. "Por lo tanto, la imagen está ligada a las emociones y sentimientos nobles e innobles, a las recónditas motivaciones que hacen que un ser humano se decida por tal o cual camino a seguir" (Sánchez, 2003:31) —i.e. *La fuente de la vida*¹¹² (Aronofsky, 2006), *Más allá de los sueños*¹¹³ (Ward, 1998), *Despertares*¹¹⁴ (Marshall, 1990) o *La memoria de los muertos*¹¹⁵ (Naïm, 2004), entre otras—.

La readaptación que se hace en la psique humana del material audiovisual, conlleva a puntos de vistas distintos en cuanto el contenido es sensible a su interpretación según la variación del contenido ideológico que incluya, de modo que su estudio sociológico tendrá variedad de vertientes, y todas capaces de modificarse según lo mostrado (Sorlin, 1985 [1977]) —i.e. *Amistad* (Spielberg, 1997), *12 años de esclavitud*¹¹⁶ (McQueen,

¹¹² Comercializada en inglés como *The fountain*

¹¹³ Comercializada en inglés como *What dreams may come*

¹¹⁴ Comercializada en inglés como *Awakenings*

¹¹⁵ Comercializada como *The final cut*

¹¹⁶ Comercializada en inglés como *12 years a slave*

2013), *El experimento*¹¹⁷ (Scheuring, 2010), *Trainspotting* (Boyle, 1996) o *El club de los poetas muertos*¹¹⁸ (Weir, 1989), entre otras—.

La psicología en su amplio espectro de estudio, será susceptible de analizar las representaciones que aparecen en un filme, por medio de las actividades sociales que se visualizan en dicho material audiovisual, como por ejemplo, las interacciones familiares, las psicopatologías, la selección de personal (García García, A., 2006). Ambas disciplinas¹¹⁹ se alimentan una de la otra, en cuanto pueden servir para fomentar la representación visual de lo que simbolizan, o como objeto de conocimiento, es decir, la psicología le ha brindado al cine una variedad de «tramas» reflejadas en guiones cinematográficos, y estos, a su vez, han servido como fuente de estudio para los psicólogos sobre casos específicos —i.e. *Sybil* (Sargent, 2007), *Memento* (Nolan, 2000), *Una mente maravillosa*¹²⁰ (Howard, 2001), *Mi nombre es Khan*¹²¹ (Johar, 2010), *El cisne negro*¹²² (Aronofsky, 2010), *American Psycho* (Arron, 2000) o *El silencio de los corderos*¹²³ (Demme, 1991), entre otras—. Además la psicología estudiará el impacto que tienen las imágenes de acuerdo a la presentación de los fotogramas, el tratamiento de personajes, las técnicas edición, etc. (García García, A., 2006).

A pesar de que algunos antropólogos dudan de la veracidad del cine como representante de la realidad, y por tanto, no consideran que sea una buena plataforma para estudiar elementos de carácter antropológico, suele haber una disyuntiva sobre este tema, en cuanto que los etnógrafos dicen que el cine ha servido para retratar momentos

¹¹⁷ Comercializada en inglés como *The experiment*

¹¹⁸ Comercializada en inglés como *Dead poet society*

¹¹⁹ Cine y Psicología

¹²⁰ Comercializada en inglés como *A beautiful mind*

¹²¹ Comercializada en inglés como *My name is Khan*

¹²² Comercializada en inglés como *Black Swan*

¹²³ Comercializada en inglés como *Silence of the lambs*

concretos de la realidad, que con el paso del tiempo habrán perdido interés. Sin embargo, los eruditos plantean que es difícil que una película no tenga un valor etnográfico, sin una contextualización antropológica y científica que lo avale (Caramés et al., 1999) mediante artículos —textos— de carácter científicos que muestren la exposición de un suceso determinado en un medio de comunicación y su comparación con nuestro comportamiento (García García, A., 2006). "En el caso de la antropología cinemática, lo visual requiere la presencia y la ausencia del sujeto u objeto antropológico para producir significado" (Caramés et al., 1999: 87), de manera que a través de la imaginación del espectador se pueden hacer estudios culturales, dando forma al comportamiento del mismo a través de una reflexión sobre él o sobre «hechos humanos» (Caramés et al., 1999) e imprimiendo a los personaje de un papel comunicativo cultural, a este último, a través de una red de posibles caminos ante la acción tomada, que podrá desembocar en una determinada conclusión, representativa o no de cada cultura —i.e. películas documentales—.

2.8.2. Las artes

En todos los tratados que existen sobre las artes, se debate la posibilidad de una relación entre las «emociones, ideas o símbolos» con los elementos que se incluyen en la imagen visual (López Díez, 2015). Asimismo se propone que el arte es la habilidad de hacer realidad algo que vemos o nos imaginamos: "La palabra 'arte' viene de *agere*, que, en latín, significa 'hacer, realidad'. Todo artista debe trabajar, elaborar" (Sánchez, 2003:30). No obstante dentro del espacio fílmico hay una serie de variables que influyen en la elaboración de esa realidad. Desde elementos físicos como los presentes dentro de un escenario, hasta elementos que suelen ser poco apreciados como el uso de la luz o del color.

La representación que se hace en el cine de estos factores, suele estar condicionado por su antecesor, el teatro. En sus inicios las películas solían tener más semejanzas con el teatro, según y conforme se utilizaba la cámara fija para grabar las representaciones. Con el paso del tiempo, se intentó utilizar otros medios de iluminación, escenografía, movimientos de cámara, sonido y un lenguaje cinematográfico más «elaborado y completo», además de herramientas como el montaje, para contar historias que brindaran una representación de la realidad, pero manteniendo su carácter estético.

Una cuestión que suele despertar interés entre los investigadores, es la capacidad universal que tiene el cine para provocar emociones innatas en los espectadores, ya sea a través de elementos como el color o de los elementos decorativos, como la arquitectura¹²⁴ —representación urbanística— que se presenta dentro de la imagen visual. Se diría, por ejemplo, que la reacción fisiológica que tenemos hacia los colores, vendría matizada o determinada por las reacciones aprendidas, por tanto, para utilizarlo como elemento narrativo, "es preciso conocer las emociones, ideas y símbolos que los colores suscitan en una cultura, grupo social o contexto determinados" (López Díez, 2015:193)¹²⁵.

La escenografía es una de las artes más antiguas utilizadas en el teatro de las que se vale el cine para su representación de la realidad (Murcia, 2002), sin embargo, uno de los avances que realmente revolucionó la manera de ver el escenario y que posteriormente serviría para el cine, es la iluminación, específicamente, el uso de la luz. "A medida que el teatro se iba formalizando y empezaba a tomar la conciencia de

¹²⁴ "Arte de proyectar y construir edificios." [*Diccionario de la lengua española*, vigésima segunda edición, Madrid, RAE, 2001] (Murcia, 2002:20)

"Arte de proyectar y construir edificios según reglas, proporciones y normas estéticas que exige el fin a que van destinados". [*Enciclopedia universal didáctica ilustrada*, Barcelona, Argos Vergara, 1982] (Murcia, 2002:20)

¹²⁵ Para más información sobre algunos estudios, ver sección anexos: citas completas.

espectáculo, con libretos escritos, escenografía y mayor audiencia, se hacía necesaria la luz de día para poder ver todos los personajes de la escena [...]" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:131), así que en adición a ser un mecanismo óptimo para la apreciación de los demás elementos componentes del teatro, se utilizó como recurso narrativo.

Años atrás se contemplaba utilizar la luz simple para hacer visible la escena, o bien utilizar una luz más compleja, con mayor fuerza expresiva. Adolphe Appia¹²⁶ junto a David Belasco¹²⁷, fueron de los primeros en afirmar que las sombras son tan importantes como la luz, utilizándola como elemento de expresión, incluso llegando a afirmar, que podría tener más importancia que los personajes que habían en escena, ya que profundizaba el carácter dramático de la historia (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002). Sin embargo, aún reconociendo la forma comunicativa que puede llegar a tener la iluminación, para beneficio de esta investigación, nos centraremos en ella, como lo definiría Gutiérrez San Miguel, por su perfil de "[...]sistema de plasmación de la realidad, sin artificios ni componendas teatrales, sino como una rápida revisión de acontecimientos visuales interpretados por la cámara" (2004:78).

¹²⁶ Escenógrafo suizo, pionero del uso de la iluminación como elemento expresivo

¹²⁷ Director, actor y guionista de teatro, pionero del diseño de iluminación teatral con carácter realista.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. CINE

El término «cine» tiene una serie de connotaciones validas, todas ellas útiles para la demarcación conceptual que utilizamos en este proyecto. El concepto "remite a una institución, en el sentido jurídico-ideológico, a una industria, una producción significativa y estética, a un conjunto de prácticas de consumo" (Aumont et al., 1996: 16), y muchas otras significaciones que no hacen falta detallar para el desarrollo de esta investigación. Es, según Cuellar Alejandro (2004:26), un "concepto genérico que alude a la institución cinematográfica como industria productora, actividad artística y espectáculo público" o un "[...] local de exhibición cinematográfica con fines comerciales, compuesto por una, dos o varias salas de proyección" (p.26). Por ello contemplaremos las tres acepciones que hace la Real Academia Española¹²⁸ (2014) en su 23ª edición del Diccionario de la lengua española, cuando define la palabra «cine» como: 1) Local o sala donde como espectáculo se exhiben las películas cinematográficas; 2) Técnica, arte e industria de la cinematografía; y, 3) Conjunto de películas cinematográficas.

Andrés García García (2006) otorgaría una acepción hecha por Haas (1995)¹²⁹, en la que se le brinda al cine su función de medio de comunicación actual: "El cine es algo más que una forma de entretenimiento. Es un medio de comunicación, un vehículo para la instrucción, un registro histórico y una lupa que moldea y refleja el espíritu de los tiempos" (p.16). De ahí que los cambios en la forma y el contenido, que vemos en el cine, son resultado de los cambios sociales y económicos que suceden en la vida real

¹²⁸ En su edición digital. Recuperado en: <http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014> en fecha 20 de marzo, 2015

¹²⁹ Haas, J.W (1995). *The application of cinema in the practice of psychotherapy. Dissertation Abstracts International*

(Gutiérrez San Miguel, 2004). "Como medio de comunicación, el cine modifica las actitudes del espectador mientras le "informa sobre situaciones, momentos, [y] acontecimientos" (García García, A., 2006:51), considerándose una fuente de conocimientos que retrata "una versión de la realidad" (Caramés et al., 1999:335), aunque no siempre del todo verídico, por tanto el espectador deberá corroborar lo visto con fuentes documentales. Por ejemplo las películas basadas en hechos reales o los *biopics*, pueden tener ciertos retratos de la realidad, pero en su mayoría, ser ficticios, así que es labor del espectador contrarrestar las fuentes y comprobar su veracidad.

Zunzunegui (1989) plantearía que el cine parece ser una "maquina de simulación" (p.153) pues le crea al espectador la sensación de percibir una impresión de la realidad, aunque, más que una simulación, tiene más que ver con la opinión que hace el sujeto de ella.

Alexander Astruc en 1984 reflexionará sobre el cine diciendo que éste se estaba convirtiendo en un lenguaje por el cual el artista tenía la posibilidad de expresar una idea o sus preocupaciones, a veces traducidas de manera abstracta, pero funcionando como medio de expresión, tal como las demás artes lo habían hecho durante años (Deltell, García y Quero, 2010). Inclusive, Gómez (2002) llegará a afirmar que las condiciones que diferencian al cine de cualquier otra manifestación artística, es su capacidad para mostrar imágenes en movimiento, obtenida a través de técnicas de grabación y proyectadas a un ritmo y una velocidad constante, en la que se aprecia el paso del tiempo de una manera particular.

Si acuñamos definiciones que puedan parecer simplistas, pero que cumplen un cometido mayor al englobar en pocas palabras la cualidad principal del cine, podríamos utilizar una definición planteada por Sánchez (2003), en la que afirma que "[...] es el arte de los movimientos" (p.56), por cuanto se refiere al constante movimiento de las

imágenes que sería una de las primeras características que lo diferencian de su «antecesor» la fotografía.

3.1.1. Cinematografía

El término *cinematografía* proviene del griego y significa «escritura en movimiento». "Es el proceso de tomar ideas, acciones, trasfondos emocionales, matices y las restantes formas de la comunicación no verbal para *representarlas en términos visuales*" (Brown, 2002: ix). La RAE (2014) en su 23^a edición, en la plataforma digital¹³⁰, define cinematografía como: "captación y proyección sobre la pantalla de imágenes fotográficas en movimiento".

3.1.2. Cine digital

Los avances tecnológicos —principalmente en la década de los ochenta—, supusieron un cambio en la manera de hacer cine (Armenteros & García, 2015). Se propusieron nuevos métodos para abarrotar las salas, a través de la inserción de la imagen creada por computadora, la implementación de un sonido más envolvente, la imagen 3D y el uso de veintiocho (28) fotogramas por segundo, entre tantos otros avances. El cine digital se utilizaría para penetrar de manera más eficaz la mente del espectador, a través de todos los sentidos, creando en ellos la sensación de ser transportados al mundo visto en pantalla. Thomas Elsaesser y Malte Hagener¹³¹ (2010) formularon que los sentidos están envueltos en la experiencia cinematográfica, cumpliendo su función de «variable» en las teorías fílmicas y la apreciación del material audiovisual. "[...] el cuerpo y los sentidos son todavía más centrales para teorizar la

¹³⁰ Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española. Vigésima tercera edición. Recuperado en su edición digital: <http://dle.rae.es/?id=9GEVVQS> en fecha 22 de marzo, 2015

¹³¹ Thomas Elsaesser y Malte Hagener (2010). *Film theory: An Introduction through the Senses* (p.171)

experiencia cinematográfica, ya se trate de la sensación de presencia física creada por el sonido, la sobrecarga sensorial y la profusión de detalles" (Camporesi, 2004:201).

3.2. FILM/FILME

Existen varias concepciones del término, *film* —o filme en español¹³²—. Cuellar Alejandro (2004) lo define como "audiovisual registrado en película cinematográfica. Por extensión, cualquier unidad completa de rodaje audiovisual dispuesto para su exhibición" (p. 48). Otra concepción es "soporte de celuloide sobre el que se fotografían las imágenes. Sinónimo película" (Cuéllar Alejandro, 2004:48).

Jean Mitry (1963)¹³³ sin embargo, en una definición más filosófica dirá que: "un filme es, en primer lugar, imágenes, imágenes de algo", continuaría diciendo, "no se presenta como una forma abstracta a la que pueden añadirse ciertas cualidades estéticas, sino como esa cualidad estética en sí, a la que se le añaden las propiedades del lenguaje" (Metz, 2002:21).

Sorlin (1985 [1977]) por su parte dirá que el filme, es el resultado del trabajo homogéneo realizado por un equipo técnico, donde se conjugan las ideas, tendencias y orientaciones sociales de los involucrados.

Una apropiada metáfora de lo que vendría siendo un filme, es una cita que plasma Sánchez, (2003:7) y dicha por Norman McLaren en una entrevista dirigida por Gavin Milar (1970)¹³⁴: "Cada film es para mí una especie de danza. Porque lo más importante en el cine es el movimiento. No importa qué cosa esté Ud. [sic] moviendo, sean personas, objetos o dibujos; ni de qué manera sea entregada".

¹³² Ambas son correctas.

¹³³ Mitry, Jean (1963): *Esthétique et Psychologie du Cinéma*, Tomo I (Les structures). Paris, Éditions Universitaires, 1963 (trad. cast.: *Estética y psicología del cine*, tomo I [Las estructuras], Madrid, Siglo XXI, 1989). Páginas 53-54

¹³⁴ De la banda sonora del filme *The Eyes hears and the Ears sees* para la BBC, Londres.

En definitiva, el filme es el resultado como unidad, del trabajo en equipo de varios departamentos, en el cual se puede apreciar las connotaciones —y denotaciones— ideológicas, políticas, sociales, económicas o culturales, expuestas en el guion y representada a través de elementos narrativos, expresivos y discursivos.

3.2.1. Película

Otra concepto para definir el material audiovisual cinematográfico —aparte de filme— es el término «película». Caramés et al. (1999) plasmaron el concepto «película» como "el celuloide u objeto físico [...] en la que se puede plasmar los rituales de una determinada cultura " (pp.85-86). El público extrae el contenido de aquello que le emociona espiritualmente, tal como dijo Woody Allen¹³⁵: "Lo único importante es que el público se emocione o se divierta, o que [por lo menos] le haga pensar" (Vericat Turà, 2003:22). Con ello se incluirá la interpretación de la realidad que se muestra y la relación con el espectador, mostrando los distintos protocolos (Caramés et al., 1999) que interfieren.

El diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (2014), en su versión digital, propone varias definiciones. Centrados en su definición técnica y en su función de material físico, las acepciones cinco y seis plantean que es la "cinta de celuloide preparada para ser impresionada fotográficamente", y/o, "cinta de celuloide que contiene una serie de imágenes fotográficas que se proyectan en la pantalla del cinematógrafo o en otra superficie adecuada". Por último, siguiendo con conceptos técnicos, la edición digital expondrá, en su séptima acepción, que el término película se refiere a una «obra cinematográfica».

¹³⁵ Björkman, Stig. (1995): *Woody por Allen*. Trad.: Marta Heras, Carlos Trueba. Madrid: Plot Ediciones

Por tanto, para nuestro beneficio, a lo largo de la tesis utilizamos el término «película», refiriéndonos a la cinta cinematográfica que contiene imágenes fotográficas, que plasman rituales culturales y sirven para emocionar, divertir y/o hacer pensar al espectador.

3.3. SERIE DE TELEVISIÓN

Las series de televisión son un producto audiovisual de ficción creados a partir de modelos americanos adaptado a sistemas narrativos (Rios, 2012) según parámetros de contenido, forma y lógica (Medina, 2008). Para este modelo de programa televisivo priman ciertas características especiales (Douglas, 2001 [2007]): 1) la caracterización por episodios, donde los personajes se parecen más a la vida real que aquellas figuras que se puedan presentar dentro de una trama; 2) la narración larga en contraposición de la narración cinematográfica, que puede estar dividida en antología, historias independientes como si fueran cortos, resolución como si la trama condujese a un final en cada episodio, y teleseries que se refiere a "cualquier narración dramática cuyos argumentos se desarrollan a lo largo de varios episodios" (p.30); y, 3) una característica que puede llegar a compartir con las películas, es la colaboración de un trabajo en equipo para desarrollar las estructuras de la trama, explorando posibles arcos dramáticos y colaborando en toda fase del proyecto.

El contenido de este producto televisivo estará vinculado a la forma en que se adapta en parrilla (Medina, 2003). Es una composición de un formato ficcional y telecinado, incorporando una estética pseudocinematográfica, con códigos genéricos, que pueden ser identificados por el público y con características estructurales propias del género al que pertenece (Gómez Martínez & García García, 2010) utilizando un tratamiento del espacio mucho más abierto con respecto a la tipología de género a la que se refiere.

De acuerdo a lo que Gómez Martínez & García García (2010) plantean en su libro¹³⁶, la estructura narrativa, en las series televisivas, se dividen en escenas que aluden a espacios específicos (localizaciones) o a un código de tiempo preestablecido según la duración de determinada acción. Los personajes se han de identificar con una representación de la inmensa variedad de figuras cercanas a la realidad, cada uno con sus conflictos propios y con evoluciones complejas.

Estas historias que se presentan en las series de televisión han de tener un arco discursivo cerrado (parecido al del cine) pero que requiera del desarrollo de la misma a lo largo de varios capítulos (Gómez Martínez & García García, 2010), sin embargo, hay que recordar que suelen tener una lectura vertical por la cualidad de duración a la que están sometidos, determinada por la separación de capítulos (Douglas, 2011 [2007]).

Dentro de las opciones de estructura serial, están las miniseries que se refiere al producto seriado, y por tanto, consta de varias entregas.

3.4. TELEFILM O TELEFILME

Un telefilme es una unidad cinematográfica realizada para televisión, en la que los bloques temporales son más breves que la estructura clásica del guion cinematográfico (Marimón, 2014), con una duración de noventa (90) a ciento veinte (120) minutos, en la que las historias son cerradas y que no se pretende dar continuidad (Gómez Martínez & García García, 2010). Su nacimiento es alrededor de los años cuarenta, con una narrativa sacada a partir del modelo de cine clásico (Sánchez-Biosca, 1989), pero con una puesta en escena más acelerada, conforme a la época y al medio de comunicación en el que se transmitiría (Sánchez Navarro, 2006). En sus inicios estas películas se ajustan a un formato televisivo haciendo énfasis en su carácter dramático, con técnicas

¹³⁶ Gómez Martínez, P., García García, F. (2010). *El guion en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria

menos complejas y tratando temas que no fueran polémicos, sin embargo con el paso del tiempo han ido sumergiéndose en temáticas más maduras, llegando a superar la calidad de algunos largometrajes realizados para la pantalla grande (Konigsberg, 2004[1997]).

La idea de este tipo de material, es mantener la atención del espectador debido a su "naturaleza de espectáculo televisivo" (Marimón, 2014: 61), donde no se requiere de un alto nivel de concentración por parte del espectador, y "la idea del largometraje [...] es la de plantear la historia con la máxima rapidez, entrar lo antes posible en el desarrollo, que es la parte más extensa, y cerrar también en poco tiempo" (Marimón, 2014:63). Es decir, que se refiere a un material fabricado expresamente para consumo en casa, de carácter económico más que estético (Gómez Martínez & García García, 2010), para disfrutar preferiblemente en familia, que por lo usual contiene un material menos extenso, de estructura más sencilla, y con un mensaje menos elaborado. Cabe destacar que este tipo de productos se realiza con la intención de ser disfrutado por toda la familia, y suele servir como programa piloto de posibles series a través de la medición de la opinión de los televidentes. Este producto es lo que se conoce vulgarmente como «la programación de domingo por la tarde».

3.5. ESPACIO

Se entiende por espacio físico como “un vacío universal, continuo e ilimitado con capacidad para admitir cuerpos. En el espacio se da la posición de cada objeto y la distancia o el contacto entre las cosas” (Gómez, 2002:27).

En cine la percepción que tenemos de la realidad está fragmentada, de manera que se escoge lo esencial de aquello que se relata (Marimón, 2014)¹³⁷. Esa fragmentación se realiza a través de cada plano, con una duración determinada acuerdo a la intencionalidad informativa que se depara en ella (Prósper, 2004), y según la que se muestra acorde a la relevancia que tenga dentro de la historia. De forma que lo primero que debemos comprender del espacio en el cine, es que tiene dos dimensiones, aquel que se encuentra dentro del campo visual y se divide en pantalla y la segunda dimensión es aquella que está fuera de ese campo visual (Burch, 2004 [1970]).

3.5.1. Espacio fílmico

En palabras de Juan Pedro Gómez (2002), "el cine va a crear su propio **espacio**". (p.28), de manera que será necesario apreciarlo en sus tres dimensiones: horizontal, vertical y de profundidad (Marchis & García, 2006), mientras se capta el movimiento de la acción (Caramés et al., 1999), y se solidifican las dimensiones interrelacionadas entre el tiempo y el espacio.

[...] a diferencia de la secuencia temporal, la colocación o disposición física no tiene una lógica en el mundo real sino que obedece sólo al «arte» del director: la movilidad constante (de los personajes, de la cámara, la sugerida por el montaje) convierte al espacio de la historia en enormemente flexible «sin destruir la importante ilusión de que está *ahí*». (Chatman 1990, 104-108) en (Pérez Bowie, 2008:34)

Pérez Bowie, (2008: 34) citando a Gaudreault y Jost (1995) afirma que "[el espacio] está casi constantemente *presente*, está casi constantemente *representado*", de modo que el espacio es resultado de la narración, y adquiere su carácter icónico por la

¹³⁷ Joan Marimón formula este enunciado, según los planteamientos de Jean Mitry en su libro "Estética y psicología del cine", sobre la fragmentación del espacio, luego de haber analizado las opiniones teóricas de Jean Pierre Chartier, en el año 1945, sobre la fragmentación del tiempo.

temporalidad en que es plasmada, mediante la sucesión de fotogramas, durante el proceso de montaje (Pérez Bowie, 2008), mientras manipula visualmente la manera en que podemos entender un espacio, dictaminando la realidad del mismo (Brown, 2002) al igualar la importancia que tiene un objeto o sujeto en determinado momento de la historia.

Sánchez Navarro (2006) crea una lista para describir las características del espacio según lo esbozado por Jesús García Jiménez (1993)¹³⁸, y de acuerdo a su: 1) naturaleza (origen) artificial o natural, exterior o interior; 2) magnitud; 3) calificación (espacio abierto y cerrados); 4) identificación (espacio abiertos y cerrados); 5) definición; 6) finalidad del mismo en la historia; 7) relación con otros espacios; 8) relación con los personajes; 9) relación con la acción; y, 10) relación con el tiempo. Asimismo Gómez (2002)¹³⁹, dirá que el espacio se podrá dividir según su magnitud, oscilando entre inmensidad o pequeñez como: 1) cósmico (espacios galácticos, planetarios, etc.); 2) gigantesco (grandes espacios naturales o artificiales: desierto, cordillera, océanos, circos, estadios olímpicos, etc.); 3) reducido (espacios pequeños definidos por el contexto de extensión habitual del ser humano); y, 4) atómico (espacio inhabitual o imposible para el ser humano en condiciones normales. —i.e, dentro del organismo humano—)¹⁴⁰.

Lo primero que se plantear a la hora de organizar el espacio es su localización (Gómez, 2002), ya que los espacios se organizan con un carácter narrativo, dramático y de situación (Marchis & García, 2006), de modo que el personaje tenga una zona de desenvolvimiento, en el que los recursos técnicos modificaran la relación que existe

¹³⁸ pp. 348-353

¹³⁹ p. 29

¹⁴⁰ Un ejemplo de este espacio, es aquel en el que se desarrolla a través de la película el personaje de Dennis Quaid en la película "El chip Prodigioso" (Dante, 1987)

entre el espectador y la imagen, ofreciendo una visión particular de la historia contada (Caramés et al., 1999) y que llevaría a entender esa dimensión espacial de una manera específica, tal como afirma la directora artística Jane Barnwell (2009):

El espacio define al personaje y aporta información sobre su situación y contexto. El tamaño, la forma, la altura, etc. son importantes para crear un espacio que case con el propósito de la historia. Por ejemplo, un espacio puede indicar confinamiento tanto en un ambiente pobre como en uno rico.
(p. 108)

El espacio narrativo será aquel en el que el relato tendrá significaciones narrativas, para que el espectador pueda entender la historia y ser partícipe de ella (Marchis & García, 2006). El espacio fílmico con valor dramático es el que expresa la psicología del ambiente en el que podemos ver al personaje realizar la acción, mientras crea un vínculo con el decorado o el *attrezzo* (Gómez, 2002). El espacio de situación es la representación (Marchis & García, 2006) que nos ubica en un momento determinado, delimitando el contexto mediante el cual está definida la acción del personaje.

El espacio fílmico puede referirse a la dimensión en la que se desarrolla la acción concreta, forma física, — implicando el decorado, escenario, etc. — o puede referirse a la dimensión psicológica que crea el director, en la que se mueven los personajes; este espacio tiene un carácter dramático. En el caso del espacio fuera de campo, este es totalmente subjetivo y existe solamente en nuestra cabeza y en nuestra retina (Gómez, 2002), según lo que nosotros decodificamos de los elementos que nos presenta la imagen fílmica. El espacio dentro de campo, es aquel que vemos en pantalla, y que no es necesario imaginarnos.

Por ejemplo vemos en pantalla una chica sentada en un banco. Dentro del campo visual, vemos el banco, con área verde, y el cuerpo de la chica. Fuera del campo, es

decir detrás de cámara, se escuchan aves, niños jugando y perros ladrando; así que nuestra mente se puede llegar a imaginar que la chica está sentada en un banco de un parque o en una plaza, o directamente en la calle. Dependiendo de la manipulación que haga el director de dichos elementos, y lo que nos muestre en pantalla, podremos ampliar la imagen visual que vamos armando en nuestra cabeza.

3.5.2. Percepción y composición del espacio

El espectador no podrá delimitar el espacio de manera independiente, sino que, para poder establecerlo, necesitará datos sobre la evocación que hace el realizador sobre el mismo (Marchis & García, 2006) considerando su dimensión estética, dramática, lingüístico-discursiva y metafísica (Gértrudix Barrio, 2006), construyendo la percepción de este a través del decorado y ambientación de la escena, conjugado con elementos sonoros.

Marchis & García (2006) consideran que hay cuatro modalidades necesarias para poder delimitar un espacio: a. Los elementos mecánicos; b. El espacio de los personajes y del punto de vista; c. El espacio del montaje; d. El espacio del sonido (p.97), como resultado de la manipulación semántica a través del sentido figurado en su nivel social y psicológico, que configuran la trama respecto al personaje o a la acción en la estructura narrativa y por tanto en su interpretación del texto¹⁴¹ (Sánchez Navarro, 2006). Además nos explican que el espectador no siempre tendrá la información completa del espacio, sino que tendrá que imaginarlo según la representación que se hace del mismo en la pantalla con elementos, o fuera de ella con elementos auditivos, ya que "aunque el espectador muchas veces no se plantee conscientemente cómo es el espacio, se orienta en él" (Marchis & García, 2006: 88), de manera que puede hacer una extrapolación de

¹⁴¹ Texto=trama

cómo es un determinado espacio según lo que el director quiera transmitir en el espacio representado.

3.5.3. Espacio narrativo dentro del campo

El poder elegir, dentro del campo, el espacio visual que se muestra ayuda a otorgar un carácter narrativo a la imagen que se percibe, dado que, se puede elegir el punto de vista que se desea mostrar al espectador a través de la elección de planos específicos para contar la realidad según la voluntad del director (Feldman, 2004), y amparando la capacidad del espacio del relato para producir sentidos denotados o connotados según la relación que tenga con el narrador o el personaje (Sánchez Navarro, 2006) que se desenvuelve en la acción mostrada.

Para que el espacio narrativo tenga un sentido coherente es necesario que se pueda comprender cómo funciona, modelando la sensación de que existe a través del movimiento de cámara, el color, la luz y sombras, el uso de *travelling*, *steadycam*, *dolly* y grúas, además de la creación de una circulación lógica por parte de los actores, como por ejemplo, si el personaje sale de la pantalla por el lado derecho deberá entrar en la próxima escena en pantalla por el izquierdo (Marchis & García, 2006). Sin embargo hay situaciones en que esta regla se rompe, no obstante en algunas ocasiones al espectador le pueda parecer algo irracional.

3.5.4. Espacio narrativo fuera de campo

Para definir el fuera de campo primero es necesario establecer el «campo». Si bien es cierto que la aproximación de Zunzunegui (1989) es bastante clara al establecer que "todo *plano* define un *campo*, entendido éste como la porción de espacio imaginario contenida en el interior del *encuadre*" (p. 159), entonces, es imprescindible entender que el campo es el espacio apreciado dentro de la imagen vista, es decir, el espacio que sí podemos apreciar en pantalla y el fuera de campo es el conjunto de elementos que

interaccionan con el campo, sin estar incluidos en él, (Aumont et al., 1996), reclamando la atención del espectador mientras ofrece información pertinente (Marimón, 2014) a través de las reglas de narratividad (Zunzunegui, 1989), y que puede ser sugerido mediante elementos sonoros.

El fuera de campo es aquel espacio fuera de la cámara o externo de la imagen que precisamos y que incluye distintos segmentos —o dimensiones— alrededor del encuadre dividido en pantalla. Este espacio al ser más complejo tiene seis divisiones: los primeros cuatro determinados por los bordes del encuadre, al imaginarnos cómo continúa aquello que se aprecia en pantalla; el quinto segmento sería el ubicado justamente detrás de cámara, —aunque en ocasiones a través del narrador autodiegético se puede romper con esa cuarta pared, y de ese modo con la falsa visión geométrica de la imagen, al incluir el espectador como elemento participativo de la historia¹⁴²—; y el sexto espacio sería el que se encuentra detrás del decorado —i.e: una puerta, al doblar una esquina, o detrás de un personaje en pantalla— (Burch, 2004 [1970])

3.6. LENGUAJE

Galán Fajardo (2006)¹⁴³ citando a García Jiménez (1993) cuenta que:

El problema con el que se encontraron los teóricos que intentaron aproximarse al análisis del discurso cinematográfico, procedía de la pesada herencia de la gramática lingüística en la articulación y elaboración de los esquemas teóricos audiovisuales, sin tener en cuenta que lo que se ha denominado metafóricamente como *lenguaje audiovisual* por su capacidad general de comunicar, no posee un sistema de signos específicos y donde la significación queda a menudo transmitida por elementos que no son

¹⁴² i.e. el personaje de Frank Underwood en la serie de televisión *House of cards* (Willimon, 2013)

¹⁴³ p. 123

considerados como signos (encuadre, iluminación, color...). (García Jiménez, 1993: 18)

De manera que se han establecido el estudio de dichos signos basado en el lenguaje cinematográfico desde tres perspectivas: soporte, imagen y sonido. Para la finalidad de esta investigación nos enfocaremos en la imagen, analizando el uso del espacio fílmico y sus elementos estéticos como recursos narrativos, e incluiremos elementos del sonido diegético y extradiegético.

[...] la unidad de base del relato cinematográfico, la imagen, es un significante eminentemente espacial, de modo que, al contrario de tantos otros vehículos narrativos, el cine presenta siempre, como vamos a ver, a la vez, las acciones que constituyen el relato y el contexto en el que ocurren. (Gaudreault & Jost, 1995:87)

3.6.1. Metalenguaje

Para la definición del término «metalenguaje», nos inclinamos por la afirmación acuñada por Santiago Montes (1975)¹⁴⁴ en la que afirma que, el metalenguaje se refiere a un mensaje denotativo por icono, que necesita la mediación de estímulos según la sensación provocada y transmitido en cualquier mensaje cifrado que sea remitido a los sentidos, y, de la que se obtiene una percepción determinada que «genera» una empatía simbólica.

Es decir, si el lenguaje es cualquier forma de expresión de una determinada experiencia, "el metalenguaje es la explicación monosémica y científica de la posibilidad de tal transmisión" (Montes, 1975:30), por tanto debe incluir características

¹⁴⁴ Montes, S. (1975). *Metalenguaje del castellano. Semiótica, semiología y semántica*. San Salvador: Departamento de Filología y Letras, Universidad Centroamericana José Simón Cañas

de monosemia¹⁴⁵, universalidad, y un uso de formas convencionales para que sea posible la primera característica.

El metalenguaje es una interpretación directa de la estructura universal alojada en nuestra mente, y que convive en las dimensiones de la realidad ajenas al sujeto. Opta por codificar mensajes a través de diversos signos, siempre que estos no estén asociados a una clasificación arquetípica, permitiendo así, comprender tal aseveración.

De esta manera, obliga a la capacidad inequívoca de comprensión denotativa de cualquier objeto, una connotación adjetiva de ese objeto y una determinación, cualitativa o cuantitativa, de los adjetivos referenciales o implícitos de dicho objeto.

3.6.2. Imagen

"[...] hablar de imagen será hacerlo de un soporte de la comunicación visual en el que se materializa un fragmento del universo perceptivo y que presenta la característica de prolongar su existencia en el curso del tiempo"¹⁴⁶ (Zunzunegui, 1989:22), incluso la psicología sopesa que es imposible pensar en una imagen sin un concepto que la acompañe, así, cuando recordamos algo, nos hacemos un esquema mental a través del color, las texturas, volúmenes, sombras, sonidos, y notas activadas por los cinco sentidos (Sánchez, 2003). De forma que, la imagen es la «huella» (Derrida, 1998) que queda de algo que vemos y almacenamos dentro de nuestro subconsciente. "Algunas películas ciertamente han provocado cambios en nuestra forma de hablar, de vestir, etc., es decir, en este aspecto «hacemos lo que vemos»" (García, 2006:291), copiando, de manera intrínseca, aquella representación de la realidad que suele aparecer en pantalla.

¹⁴⁵ Unisignificación, es decir que tenga un solo significado correspondiente a un solo significante de forma sensible o perceptible de la palabra.

¹⁴⁶ Según la definición encontrada en la página 20 del libro de Abraham Moles (1981): *L'image. Communication fonctionnelle*. París: Casterman y expuesta por Santo Zunzunegui.

Jesús Timoteo (2005)¹⁴⁷, catedrático de la Universidad Complutense, opina que la imagen tiene más poder por la simbología que carga, y la variedad de significados que puede presentar una imagen. Por tanto, se presupondrá que las imágenes servirían de extractos de historias de la vida cotidiana que en varias ocasiones representan sin necesidad de explicarse, de modo que, el mensaje es entendido, y su significado no cambiará, siempre y cuando se emplee la misma iconografía para ello.

La imagen tendrá la fuerza de despertar emociones y afectos (Sánchez, 2003) en aquellos espectadores que la visualizan, a través de elementos abstractos que la componen. Por consiguiente, "leer una imagen es poner en escena los significantes que autorizan esa lectura. Puesta en escena que se encuentra de forma implícita en las figuras que constituyen el documento" (Gutiérrez San Miguel, 2006:152). Dado que "[...] en toda imagen cinematográfica hay un proceso de *construcción*" (Benet, 2004:212) y de ese modo una edificación de significados según la información que poseemos.

3.6.3. Signos

El signo es la unidad más simple de la imagen. "Los signos son, pues, los componentes de las imágenes, sus elementos genéticos" (Rancière, 2005:131). Son los rasgos de expresión que ensambla las representaciones gráficas, "[...] son aptos para traducir todo lo que el individuo puede querer decir en un enunciado verbal" (Winkin 2008 [1981]:288).

En una comunicación no será necesario que los individuos tengan un intercambio de palabras, sino que de todas formas hay una «conversación» a través de elementos asociados, como los gestos, las actitudes, los movimientos, el maquillaje, el vestuario y

¹⁴⁷ Timoteo, J. (2005). *Gestión del poder diluido. Construcción de la sociedad mediática: 1989-2004*. Madrid: Editora Pearson

las expresiones, entre otros. Esta comunicación está codificada por los individuos que participan de ella, según su comportamiento en el proceso comunicativo, y que suelen estar determinados por su cultura o el carácter público de su sociedad. Asimismo, llegan a utilizar ciertos signos específicos que pueden ser percibidos por otros de una manera determinada (Winkin, 2008 [1981]), ya que un signo está compuesto por dos elementos implícitos: un significado y un significante (Gutiérrez San Miguel, 2005) y pueden asociarse a una sonrisa cuando se está alegre o al llanto cuando se siente dolor.

Es muy habitual encontrar determinados signos que representen algo que no es necesario expresar por palabras, por ejemplo, Allan Pease y Barbara Pease(2006), afirmarán que, según lo planteado por Ray Birdwhistell en sus estudios sobre la comunicación no verbal, un apretón de manos podrá tener connotaciones específicas, según la manera en que agarra la mano de la otra persona, o la fuerza con la que lo hace.

3.6.4. Lenguaje cinematográfico

Aunque el cine surgió como "una simple extensión mecánica de la fotografía" (Blanquer, 1979:32), rápidamente tuvo avances técnicos que sirvieron para dotarlo de un perfil propio con características estéticas necesarias para su desarrollo. Dirá Blanquer (1979) "la adición del sonido, el color, el ensanchamiento de las pantallas han sido tantas "novedades"[sic] propiciadas por la industria que luego debieron ser apropiadas por el lenguaje cinematográfico (p.32). De manera que la unificación de estos elementos, y su aporte a la cinematografía actual, hacen posible de un lenguaje que sirva para comunicar un mensaje específico.

En este sentido, se tendrá que considerar la posibilidad de que los elementos codificados en el mensaje puedan variar en cada producto audiovisual según las consideraciones adoptadas por el guionista y el director de la película. De igual modo, la probabilidad de que ocurra un proceso comunicativo "dependerá de códigos

preexistentes" (Brunetta, 1987), y es que, "el cine es un lenguaje, y como tal tiene un vocabulario específico y sublenguajes referidos a la óptica, la composición, los diseños visuales, la iluminación, el control de la imagen, la continuidad, el movimiento y el punto de vista" (Brown, 2002: x), por consiguiente, «comunica» a través del movimiento de la cámara, el enfoque, el encuadre, los planos utilizados, la composición espacial y temporal, además del uso de elementos visuales y sonoros apreciados en la imagen codificada por el director, según la estructura del guion y la acción de los personajes. Así que, aún cuando tiene un lenguaje genérico, puede acoger sublenguajes propios de cada equipo codificador, ya sea visual o sonoro.

En ningún momento, y bajo ninguna circunstancia, la elección y ángulo de un plano o la manera de plasmarlo es un capricho que se elige al azar, sino que se contempla como un diseño lógico para el discurso audiovisual que se intenta establecer (del Rey del Val, 2002). Ya que, el cine siempre se ha visto en un punto privilegiado, gracias a los motivos visuales que se incluyen en él como medio de lenguaje, llegando a establecer momentos expresivos en que el espectador podrá «leer» ciertos elementos visuales gracias a su cualidad iconográfica (Balló & Bergala, 2016). Inclusive, "la imagen se convierte en un vasto campo de significación " (Brunetta, 1987:47) en cuanto se compone de personajes, espacios, escenografía, códigos visuales preestablecidos, luz, y uso de íconos representativos.

Algunos directores repetirán los mismos motivos visuales, creando un componente singular de sus trabajos, frente a los de otros cineastas (Balló & Bergala, 2016), con la intención de mostrar "un conjunto de hechos, de personas, animales y objetos (decorado, accesorios, etc.) que mantienen una relación de implicación entre sí, dependiendo entre otros factores de las diversas formas en que son mostrados unos

respecto a los otros" (Prósper, 2004) y así contar, situaciones a través de elementos escénicos con gran carga narrativa.

3.6.4.1. *Fotograma*

El fotograma es "cada una de las fotografías individuales de una película cinematográfica" (Konigsberg, 2004 [1997]: 235). De manera que Aumont et al (1996) establecerá que es la composición de imágenes fijas, que al ser proyectadas, a un ritmo determinado, crean una sensación de movimiento. Pedro del Rey del Val (2002) también apoyará estas definiciones al concluir que un plano se compone por diversos elementos fotográficos que supone un fotograma, por ende un fotograma es una unidad individual donde está plasmada la imagen y que podrá cobrar movimiento a través de la unión de varios fotogramas.

3.6.4.2. *Toma*

"Llamamos toma a la repetición de la filmación de un plano, un plano es repetido tantas veces como el director considere oportuno hasta obtener aquella toma que reúna las condiciones deseadas" (del Rey del Val, 2002:74).

Usualmente se hacen varios tomas para cada plano que se desea componer de forma que pueda ayudar a la labor del montador en postproducción, ya que cada una registra una versión única del plano (Konigsberg, 2004 [1997]). Cuantas veces se repita la toma se deberá mantener registro de ella, y así designar la mejor toma según el director y que se incluirá en el producto final.

3.6.4.3. *Planos*

El plano es el "funcionamiento ininterrumpido de la cámara que produce la acción continua que vemos en pantalla" (Konigsberg, 2004 [1997]: 414) y viceversa. Es "la pieza de construcción básica de una película de forma similar al papel que desempeña

una palabra en el lenguaje: los planos se montan juntos para formar escenas y las escenas lo hacen a su vez para formar secuencias" (Konigsberg, 2004 [1997]: 414).

Los diversos planos tienen la posibilidad de explorar el espacio desde varios puntos de vistas (Marimón, 2014) y según la ubicación del sujeto y los objetos dentro del encuadre (Barnwell, 2009). La estructura del plano estaba concebida desde sus principios como un lenguaje propio para reflejar las tendencias narrativas, de manera que el plano general servía para contextualizar dónde se desarrollaría la historia, los primeros planos y los detalles serían herramientas expresivas para demostrar al espectador los sentimientos y emociones del personaje, y en los planos medios, de busto o americanos se mostrarían las conversaciones que se llevaban a cabo (Gutiérrez San Miguel, 2004) siempre manteniendo un orden sensato, ya que la ubicación de la cámara para realizar algunos planos debe tener sentido si se desea que el espectador no se desoriente (Marimón, 2014). Con el tiempo, los planos fueron recibiendo una mayor fuerza dramática y expresiva según el tipo de plano que se empleaba sin importar de longitud del mismo (Konigsberg, 2004 [1997]), de modo que fue necesario utilizar nuevos métodos, como el montaje, para concederle un valor propio en la construcción de la escena y por consiguiente de la historia.

Conjuntamente se fue incluyendo el valor ideogramático¹⁴⁸, en el que la unión dos imágenes componen una significación llena de «matices», reduciendo su característica comunicativa a la trasmisión de una idea exacta —o de una combinación de ideas—, modificando el estado sensorial mediante estímulos afectivos (Rancière, 2005), así que

¹⁴⁸ Según Rancière (2005) "El ideograma es una significación engendrada por el encuentro de dos imágenes. Del mismo modo que las imágenes combinadas del agua y el ojo componen la significación del llanto, el choque de dos planos o de dos elementos visuales de un plano compone, en contra del valor mimético de los elementos representados, una significación, el elemento de un discurso donde la idea se pone directamente en imágenes u lo hace según el principio dialéctico de la unión de contrarios" (p.35)

se utilizarán formas, líneas, texturas e incluso motivos para expresar un significado dentro del plano (Barnwell, 2009) de acuerdo a su tipología o su uso.

3.6.4.4. *Tipos de planos*

Los planos se suelen clasificar en función de 1) la distancia aparente desde la cámara al sujeto, 2) el ángulo en que la cámara visualiza al sujeto, 3) el movimiento de la cámara durante el plano y 4) el número de personajes encuadrados por la cámara (Konigsberg, 2004 [1997]: 415)

Los planos según la distancia desde la cámara al sujeto son: 1) gran plano general, 2) plano general; 3) plano medio largo o americano; 4) plano medio; 5) plano medio corto; 6) primer plano; 7) primerísimo primer plano; y 8) plano detalle.

Según el ángulo en que está ubicada la cámara y visualiza la acción de sujeto los planos son: 1) plano escorzo; 2) plano contrapicado y contrapicado extremo; 3) plano picado y picado extremo; 4) plano subjetivo; 5) plano holandés y oblicuo; y, 6) plano cenital.

Los planos sugeridos por el movimiento de la cámara son: 1) *travelling*; 2) *dolly*; 3) grúa; 4) de seguimiento o *zoom*; 5) cámara en hombro mano; 6) panorámica horizontal y vertical; además se contempla cámara en trípode, en *steadycam* y en otros soportes.

La clasificación de los planos según los personajes que están dentro del encuadre se refiere a la cantidad de actores que hay dentro de la imagen (Konigsberg, 2004 [1997]), por ejemplo el plano de uno, plano de dos o plano de tres y así sucesivamente.

Además de todas estas acepciones existe el plano máster o maestro que se hace para tener las directrices generales para comunicar la acción (Barnwell, 2009) y es "aquel en el que se desarrolla íntegramente la escena, mostrando siempre a todos los intervinientes, así como el decorado" (del Rey del Val, 2002: 79) y se utiliza como presentación de la situación. Asimismo el plano contraplano es un mecanismo

dramático en el que se aprecian dos o más personas en una escena según la acción - reacción de los personajes (Barnwell, 2009). También existe el plano secundario en el que se aprecia una toma de los alrededores de donde sucede la acción principal para añadir contexto (Barnwell, 2009). Un ejemplo es una toma general de un muelle que aparece persistentemente en la película *La joya de Shanghái* (Yimou, 1995) y que añade información secundaria a la trama, sin atraer demasiado la atención del espectador pero con una frecuencia elevada, sin romper el ritmo de la historia.

3.6.4.5. *Distancia del sujeto de la cámara*

La distancia que existe entre la cámara y el sujeto/objeto determinará el tipo de plano al que nos referimos. Mientras más cerrado sea el plano se pueden observar más detalles, y por tanto la sensación de mayor intimidad, sin embargo limita la cantidad de información contextual que recibe el espectador (Barnwell, 2009), así que será necesario incluir todo tipo de planos acorde a las connotaciones que hacen cada uno y la capacidad informativa-comunicativa que alberga.

El «gran plano general» es el que se utiliza para situar el escenario en que se desarrolla la acción, mediante el establecimiento de la relación de los personajes y objetos que intervienen en ella (del Rey del Val, 2002).

El «plano general» "[...] presenta el escenario y personajes más cercanos" (del Rey del Val, 2002:76) dando información sobre la situación y el escenario en que se desarrolla la acción. Se suele utilizar al principio al final de las escenas pues te permite visualizar el espacio y su ambiente (Barnwell, 2009). Hay autores que insisten en que también existe el plano general corto que permite ver el cuerpo entero del personaje y el lugar donde está, ayudándonos a establecer el contexto de la acción, y así delimitar los sucesos (Barnwell, 2009). En este se establece la relación figura con la imagen completa (del Rey del Val, 2002).

El «plano medio largo o americano», también conocido como plano tres cuartos, es el que se establece a la altura de la cadera de las personas, dejando aire por encima del personaje (del Rey del Val, 2002). Recibe su nombre gracias a las tomas realizadas en los *western* clásicos americanos, en los cuales era necesario presentar la mano al agarrar la pistola del cinturón y sin perder toda la acción realizada por el cuerpo del pistolero. Se utiliza porque da más información de la apariencia física (Barnwell, 2009) del personaje.

El «plano medio» es el que se toma del personaje desde la cabeza hasta la cintura (del Rey del Val, 2002) y muestra información sobre la ropa y el lenguaje corporal del actor (Barnwell, 2009).

El «plano medio corto» se utiliza para encuadrar el personaje hasta el pecho (Barnwell, 2009) y oscila entre un primer plano y un plano medio (del Rey del Val, 2002).

En cuanto al «primer plano» se refiere, podemos establecer que es un plano con alto carácter narrativo para dar acentuación explícita y dramática imprimiendo consideraciones inéditas del conocimiento sobre el rostro humano y las expresiones que alberga (Feldman, 2004). El primer plano es aquel que muestra la cabeza y hombros del personaje, de manera que tiene un poder narrativo elevado, una intensidad dramática reveladora de la realidad del personaje (Barnwell, 2009).

El «primerísimo plano» presenta el rostro desde la barbilla hasta la frente en todo el encuadre (del Rey del Val, 2002) y es útil para denotar emociones detalles, intensificando la acción (Barnwell, 2009).

El «plano detalle o inserto» es el que se centra en algo concreto (Barnwell, 2009), refiriéndose al encuadre de cualquier detalle ya sea del personaje o de decorado, ocupando todo el plano (del Rey del Val, 2002). Su función se relega a enfatizar una

información pertinente crear una atmósfera dramática o llamar la atención de algún detalle (Marimón, 2014).

3.6.4.6. *Ángulo de la cámara*

Según la posición en la que ubiquemos la cámara podremos realizar un tipo de plano, con su propia significación dentro del lenguaje cinematográfico. Este tipo de plano se utilizan también con alto carácter narrativo, aunque también puede ser utilizado para apuntar una situación dramática.

El «plano escorzo» es el que se realiza por encima del hombro para crear una conexión entre el personaje y lo que está mirando. También puede sugerir que le están observando o que lo están persiguiendo (Barnwell, 2009).

El «plano contrapicado» se sitúa debajo de los ojos del personaje y apuntando hacia arriba. "Se utiliza para indicar superioridad, o destacar que se trata de un personaje de poder o temible" (Barnwell, 2009:72) otorgando al sujeto que aparece en la pantalla una impresión de grandioso e imponente. En el caso del contrapicado extremo este hace que el sujeto parezca todavía más impresionante (Konigsberg, 2004 [1997]) y sobresaliente.

El «plano picado» se refiere a aquel que se hace con la cámara situada encima del sujeto y apuntando hacia abajo. Este tipo de ángulos se emplea para dar la sensación de menospreciar al personaje u objeto que se ve en pantalla (Barnwell, 2009), brindando una sensación de superioridad al espectador. En el caso del picado extremo hace que el sujeto se vea todavía más insignificante (Konigsberg, 2004 [1997]) y diminuto.

El «plano subjetivo» es aquel en el que se refleja el punto de vista de un personaje, de modo que el espectador apreciara las acciones a través de los «ojos» del personaje (Barnwell, 2009), mostrándonos exactamente lo que el vería y otorgando valor dramático (Konigsberg, 2004 [1997]). La cámara subjetiva es una herramienta para expresar la visión de la realidad de algún personaje. Dirá Marimón (2014), "[...]

consiste en identificar la mirada de la cámara —es decir, del espectador— con la mirada del personaje [...]" (p.169), mientras se intenta fomentar un vínculo de empatía por parte del espectador hacia el personaje.

En el «plano holandés» la cámara se inclina entre veinticinco y cuarenta y cinco (25-45) grados respecto a la línea horizontal, y funciona para desorientar y crear la sensación de inestabilidad en el espectador (Barnwell, 2009) y puede dar la impresión de que el personaje está alucinado. Algo parecido será el oblicuo inclinado en la línea vertical y creando una sensación de desequilibrio y desconcierto (Konigsberg, 2004 [1997]).

El «plano cenital» será muy parecido al concepto de plano aéreo o vista de pájaro, que sucede en mayor escala. El cenital es un plano que se hace desde arriba de la acción o de los personajes, y es eficaz para mostrar la limitación de un área o el caos existente en un espacio (Konigsberg, 2004 [1997]).

3.6.4.7. *Movimiento de cámara*

El movimiento de la cámara supone, en teoría, los movimientos naturales que realizamos al seguir el recorrido de una persona (Sánchez, 2003) o de un espacio, de manera que se asemeja a los movimientos que realizamos de manera intrínseca. Ya que, "la cámara sigue la acción encuadrando siempre lo más relevante" (Marimón, 2014:77). Asimismo, cuando el movimiento dentro de pantalla es muy fuerte o brusco, o incluso da vueltas, puede hacer referencia a nuestras sensaciones de vértigo o mareo, de igual forma refleja la manera en que nos sentimos al tener dicha sensación.

Para poder entender el tipo de plano es mejor explicar cuáles son los movimientos y desplazamientos que puede hacer la cámara según el equipo¹⁴⁹.

¹⁴⁹ Véase sección equipos para movimiento y desplazamiento de la cámara

3.6.4.8. *Cantidad de personajes*

Los planos que se realizan según la cantidad de personas dentro del encuadre, por ejemplo el *two shot* se refiere al encuadre de dos personas manteniendo el protagonismo de la relación que existe entre ambos (Barnwell, 2009) sugiriendo que existen en dos "mundos" distintos, mientras que el *one shot*, por su parte, implicará una sola persona dentro del encuadre. El plano de tres implicará un plano medio o medio corto en el que se encuadran tres personas, y en el caso de un plano grupal se aprecian un grupo de personajes dentro del encuadre (Konigsberg, 2004 [1997]).

3.6.4.9. *Escena*

Una acepción que encontramos del término «escena» fue la formulada por Sánchez Navarro (2006): "La *escena* encarna la igualdad o isocronía entre la duración de la historia y el relato. Es el caso del diálogo, en el que el tiempo de la historia y el del relato coinciden aparentemente" (p.48). Sin embargo, consideramos que las definiciones propuestas por Ira Konigsberg (2004 [1997]) en su diccionario técnico podrían ser más específicas.

De las tres definiciones utilizadas por Konigsberg (2004 [1997]), hay dos que se podrían considerar perfectamente adecuadas para el delimitar el marco conceptual del proyecto. El autor se refiere al término «escena» como la "acción unificada contenida en la trama de una película, por lo general desarrollada en una sola localización y en un solo periodo de tiempo" (p.203), aunque hace una aclaración de dicha acepción, utilizando el caso hipotético de escenas de persecución en donde la acción puede cambiar de localización. También define el término como "escenario físico o localización de una acción concreta" (p.203), considerando que la escena se compone usualmente por el inicio, desarrollo y conclusión de una acción determinada en un momento específico. Por último, utiliza una acepción que nos parece poco acertada para

un proyecto de índole científico, pues nos desvía del significado correcto, refiriéndose a la escena como un concepto que se utiliza en ocasiones como suplente del término «plano».

3.6.4.10. *Secuencia*

La secuencia es un "conjunto de planos que muestran acciones situadas en un mismo lugar o un mismo decorado, sea cuales fueron los cambios de tamaño de encuadre o ángulo, que puedan intervenir durante la filmación" (del Rey del Val, 2002:73). "Una secuencia típica incluye un plano de situación, planos cortos que dirigen la atención del público hacia los aspectos fundamentales de la narración seguidos por planos más abiertos que vuelven a mostrar el lugar o escenario" (Barnwell, 2009:172). Será, por tanto, la unidad del entramado que da inicio a las microestructuras del guion formados por "planteamiento-desarrollo-clímax-anticlímax" (Marimón, 2014:65).

La secuencia implicará la interrelación de planos y escenas que forman la unidad dramática y se muestran acciones que siguen una estructura narrativa (Konigsberg, 2004 [1997]), la misma puede tener un orden cronológico o independiente.

3.6.4.11. *Encuadre - Desencuadre*

El encuadre es la "totalidad del área rectangular de la imagen proyectada sobre la pantalla. En los análisis de la imagen cinematográfica, se utiliza el término «encuadre» para referirse a un solo plano el cual, en realidad, está compuesto por toda una serie de fotografías" (Konigsberg, 2004[1997]:197), es por tanto "admitir en el campo y descartar en el fuera de campo" (Sánchez Navarro, 2006). Las películas, en su inmensa mayoría, han de tener un cuidado especial cuando se compone el encuadre, mediante el equilibrio y expresividad incluidas en su composición de la imagen (Aumont et al., 1996), ya que no servirá sólo como «imagen» sino que también tiene un carácter

informativo que debe tener un orden específico, y que nos servirá para dirigir a mirada del espectador hacía donde queremos que mire (Brown, 2002).

"El encuadre forma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la *composición plástica* del campo"(Zunzunegui, 1989:159). Igualmente Richard Fleisher¹⁵⁰ aportará un matiz importante, al decir que, "[...] la composición del encuadre ayuda a la historia a través de las emociones que provoca" (Vericat Turà, 2003: 138).

3.6.4.12. *Enfoque*

La técnica de enfoque —o desenfoque—, implica la habilidad para asegurar la nitidez de la imagen. Se utiliza a veces como transición de tiempo o cambio de lugar (Konigsberg, 2004[1997]). Su función puede consistir en dirigir la mirada del espectador de un motivo en foco a otro con menor definición, pero que se pondría en foco para darle un valor dramático, sirviendo como método de manipulación narrativa y manejo de la profundidad de campo (Marimón, 2014).

Este mecanismo se utiliza mayormente para manipular de forma muy evidente aquello que es relevante, ya que juega con la percepción visual de que aquello que está desenfocada, y por tanto a nivel psicológico pierde relevancia (Marimón, 2014). Igualmente, otro uso del «enfoque», se refiere a la adaptación física del foco de la cámara por el foquista u operador de cámara, para poder seguir un objeto o sujeto en movimiento, y que es necesario reenfocar para mantener la acción de la escena (Barnwell, 2009).

¹⁵⁰ Hurtado, J. y Losilla, C. (1997). *Richard Fleischer, entre el cielo y el infierno*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

3.6.4.13. *Profundidad de campo*

El cine es un mundo bidimensional (Barnwell, 2009) que tiene que dar la sensación de tridimensionalidad, ya sea a través de iluminación, sonido, enfoque o la ubicación de los objetos y sujetos dentro del espacio fílmico y captados por la cámara. "[...] la realidad que toma la cámara, no es bidimensional, sino tridimensional (largo, ancho y profundidad). El espacio en que nos movemos tiene una profundidad que la imagen no puede reproducir" (Feldman, 2004:53).

Marchis & García (2006)¹⁵¹ plantea que "la profundidad de campo aprovecha los diferentes niveles que van desde el cerca hasta el lejos. La profundidad juega una importante función en la percepción, y en función de la nitidez de la imagen". Esto lo plantean apoyados en la formulación que hacen Aguilar & Carretero (1996)¹⁵² del concepto cuando dicen que "en cine se define la profundidad de campo como «la zona por detrás y por delante del punto de foco que mantiene una definición aceptable»" (2006:93). Es decir, es un concepto estético y técnico, en el que comprende el área donde los objetos están enfocados (Barnwell, 2009), "se ven nítidos o se distinguen" (Barnwell, 2009:153), al igual que los "personajes o motivos están perfectamente enfocados desde primer al último término, de manera que se pueden componer diversas acciones dentro del encuadre" (Marimón, 2014:75).

Los dos factores necesarios para determinar la profundidad de campo serán la apertura y la distancia focal (Barnwell, 2009), de manera que, la zona afectada tendrá una mayor o menos extensión según el grado de nitidez —o borrosidad— que se alcance dentro de la imagen (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002).

¹⁵¹ p. 93

¹⁵² p. 83

3.6.4.14. *Ejes de cámara*

La necesidad de realizar un cine con una narrativa más compleja y perfeccionista requiere respetar los encuadres y las normas de salida, entrada (Marimón,2014), y visualizaciones de los sujetos y/o objetos, de modo que si queremos conservar la sensación de continuidad del espacio fílmico es imperativo cumplir con ciertas reglas que organicen los planos sucesivos. "Denominamos eje de cámara a la línea recta imaginaria que une el centro del fotograma con el centro de la vista abarcada por el objetivo, sea de cámara o de proyector" (del Rey del Val, 2002:82).

La regla de los 180° implica respetar la línea imaginaria que se dibuja entre los dos personajes que participan en la escena, impidiendo intercalar la línea cuando se hace un cambio en el plano utilizado, ya que esto confunde al público puesto que crea un efecto de incoherencia narrativa que se conoce como «salto de eje» (Barnwell, 2009).

De igual manera "en dos planos consecutivos, el ángulo entre dos posiciones de cámara no debe ser menor de 30° para evitar un corte de salto" (Barnwell,2009:177). No obstante, para que los cambios de planos de un mismo personaje o su emplazamiento sea válido y no se clasifique como narración nula solo se permite hacer una mínima modificación de la angulación de la cámara, siempre y cuando se respete el espacio entre los sujetos/objetos y la cámara (del Rey del Val, 2002)

3.7. EQUIPAMIENTO CINEMATOGRAFICO NECESARIO EN LA CONFIGURACIÓN DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

3.7.1. Cámara

Según Otto Preminger¹⁵³, "la cámara atrapa la realidad, registra y revela, sin ninguna concesión", así, Martínez Abadía & Serra Flores, formularán que "la cámara es el instrumento más importante del equipo cinematográfico" (2002:20) ya que, "[...] con

¹⁵³ Preminger, O. (1981). *Autobiographie*. Trad.: David Vericat. Ramsay Poche Cinéma

sus movimientos puede simplemente escudriñar y describir, enfatizar y hacer mucho más expresivo un detalle, crear tensión dramática introduciendo en el campo diegético un nuevo elemento, en definitiva, guía nuestro ojo por espacios y tiempos variados y creados" (Caramés et al., 1999: 357-358), captando "una información limitada, o el punto de vista del narrador omnisciente, con una información ilimitada [...]" (Marchis & García, 2006:100).

A partir de estas definiciones, formulamos que la cámara es una herramienta para captar datos de la realidad, que sirve para describir un espacio, el paso del tiempo y las expresiones de los personajes mediante un punto de vista particular, y que ayudará a asignar una carga dramática a aquello que vemos.

Asimismo a su función dramática, Josef Von Sternberg¹⁵⁴ aportará que "la cámara dramatiza aquello que ve, aplasta y distorsiona, aplanla la masa en una línea, fabrica la belleza a su manera" (Vericat Turà, 2003: 18). Por tanto, la cámara modificará la versión de la realidad que vemos, e incluso atraparé lo bello —o desagradable, si es la intención del director— que se quiere mostrar al espectador.

3.7.1.1. *Objetivos y lentes*¹⁵⁵

Existen distintos objetivos, y cada uno tiene una función específica (Barnwell, 2009). Los mismos son "dispositivos ópticos que sirven para formar imágenes de objetos" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:75).

3.7.1.2. *Apertura*

"Es el orificio regulado por el diafragma a través del cual la luz penetra en el objetivo"(Barnwell, 2009:148). La cantidad de luz que entre en el lente podrá tener un

¹⁵⁴ Von Strenberg, J (2001). *De Vienne à Shanghai. Les tribulations d'un cinéaste*. Trad.: David Vericat. Francia: Cahier du Cinéma.

¹⁵⁵ En el caso específico de estos conceptos, es necesario esclarecer qué son y cuál es su función, pero estos no son determinantes para el desarrollo de la investigación

carácter dramático, narrativo o estético. En todo caso la regulación de la apertura del diafragma sirve para contar algo dentro de la trama. También se utiliza la apertura —o cierre— del diafragma para conseguir una imagen equilibrada en cuanto a iluminación y exposición se refiere.

En nuestro planteamiento teórico, la importancia de la apertura del diafragma estará relacionado a la carga dramático-expresiva que puede tener en un cambio de plano o secuencia.

3.7.1.3. *Distancia focal*

"La distancia desde el centro de la lente al foco principal recibe el nombre de *distancia focal* de la lente" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:79). "La primera consideración para escoger la distancia focal es decidir qué parte de la imagen tiene que estar enfocada [...]" (Barnwell, 2009:148).

3.7.1.4. *Zoom de objetivo*

"Un *zoom* tiene una distancia focal continua con un determinado alcance, de modo que se puede ajustar y utilizar para diferentes propósito" (Barnwell, 2009:148). El campo de visión se podrá ensanchar o estrechar según lo que se desea mostrar en el plano. El *zoom* comprime el espacio que puede haber entre el sujeto/objeto y la cámara, conseguido a través de la modificación de la longitud focal (Konigsberg, 2004[1997]) ya sea moviendo la cámara o el foco. En ocasiones se utiliza el zoom como mecanismo de transición en el montaje.

3.7.2. **Movimiento y desplazamiento de la cámara**

La intención en todo momento es la de reproducir o producir movimiento (Sánchez, 2003) de modo que el director tiene que tener mucho cuidado cuáles son los movimientos de cámara que desea filmar, puesto que aportan una dimensión gramatical del plano (Barnwell, 2009), es decir, según el tipo de movimiento que se emplea, su

significación podrá variar. Por ejemplo, si el sujeto se mueve pero la cámara se mantiene fija, podemos suponer que hay un avance —o alejamiento— del mismo, de ese modo el espectador sabrá que es sólo el personaje el que se desplaza y no la cámara (Sánchez, 2003).

La movilización de la cámara, es distinta al desplazamiento de la misma y ambas trabajan dentro del plano (Sánchez Navarro, 2006), de modo que, el movimiento básico se referirá por ejemplo a un sujeto inmóvil que implicara acercarse y alejarse en el mismo eje óptico; mientras que otro movimiento sería alternar de un eje óptico a otro a través de movimientos a la derecha, izquierda, arriba, abajo, por detrás, etc. (Sánchez, 2003).

Para filmar una escena, y poder analizar las partes que conjugan la imagen, es necesario entender los movimientos y desplazamientos que hace la cámara, según el soporte en el que está montado. De ese modo, podremos definir el carácter narrativo y dramático que tiene dicha imagen. Una explicación concreta sería la que hace Jane Barnwell:

Existen diversos soportes de cámara que permiten una filmación estable y fluida. El más básico es el trípode, que proporciona una plataforma estable para planos fijos y movimientos controlados de la cámara desde una posición estática. La altura se puede regular e incluye un nivelador de burbuja, que sirve para cerciorarse de que la cámara no está inclinada. La *dolly* (una plataforma con ruedas), el *travelling* (o trávelin), la *steadicam* (un estabilizador de cámara con una rotula y contrapesos unido a un chaleco) y la grúa son otras opciones que ofrecen movimientos más complejos. (Barnwell, 2009:131)

Sin embargo hay que plantear los distintos soportes que se utilizan con el fin de tener una idea más global de todos los soportes que pueden ayudar a componer los elementos que aparecen en la imagen visual y la significación de los usos de determinados movimientos dentro del material fílmico.

3.7.2.1. *Trípode*

El trípode es básicamente un accesorio de la cámara que sirve como soporte (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002), permitiendo una filmación estable y fluida (Barnwell, 2009). "Las características principales de un buen trípode son básicamente tres; que sea estable, manejable y adaptable al tipo de cámara que va a soportar" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:63).

3.7.2.2. *Travelling*

"Llamamos *travelling* al movimiento de la cámara cuando ésta se desplaza físicamente de un lugar a otro del decorado" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:68). Y se refiere al movimiento de avanzar o retroceder que hace la cámara encima de un vehículo (del Rey del Val, 2002) y en unas vías hechas con tubos circulares, diseñadas para soportar el peso de la cámara, y el operador (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002).

Este mecanismo está acostumbrado a integrarse en el filme, para dar la sensación de movimiento parecido al del ser humano; por tanto goza de una gran aceptación de su uso dentro del material audiovisual (Marimón, 2014).

Sin embargo, "este movimiento se fue quedando un tanto relegado por diferentes razones, las principales espacio y tiempo" (del Rey del Val, 2002:80), debido a la aparición de nuevos métodos de desplazamiento de la cámara, igual de interesantes e incluso óptimos, y según el tipo de plano o secuencia que se deseaba obtener. También

es cierto, que otros métodos de desplazamiento de la cámara aparecieron como recurso para grabar planos con valor narrativo.

3.7.2.3. *Steadicam*

El *steadicam* es un soporte para mantener la cámara estática aún cuando el operador este siguiendo una acción en movimiento, y por tanto requiera de desplazamiento. Es decir, "es un sistema de «cámara a mano flotante»" ((Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:69) ideal para escenas que requiera mucho movimiento o terrenos desiguales, y que contiene amortiguadores que ayudan a mantener un movimiento fluido y natural (Barnwell, 2009), mientras está atado al cuerpo del operador.

Es recomendada para escenas que requieran correr, bajar o subir escaleras, movimiento subjetivo de la cámara en una pista de baile, etc.

3.7.2.4. *Dolly*

La *dolly* "es un soporte de cámara que consta esencialmente de una especie de carro que permite el movimiento de la cámara sin necesidad de raíles y una pequeña grúa o columna telescópica que permite la toma desde puntos de vista bastante elevados" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:66) y ayudan a involucrar al público en la escena "escena transportándolo dentro y fuera, a la vez que le dan la sensación de profundidad" (Barnwell, 2009:75). Por tanto, la *dolly*, es una plataforma móvil encima de un carro que no hace ruido, que tiene un soporte donde se puede elevar y descender la cámara (Konigsberg, 2004[1997]), y que es perfecta para utilizarse en espacios reducidos que se requiere una gran movilidad.

3.7.2.5. *Grúa*

La grúa es utilizada para elevar o descender la cámara en un determinado escenario (Barnwell, 2009), que servirá para otorgar el carácter dramático que la secuencia necesite. Este soporte, no es utilizado con tanta frecuencia como otros, pero sirve para

hacer tomas desde arriba de espacios relativamente pequeños, al igual que es ideal para mover la cámara de arriba hasta abajo o viceversa— de manera segura y precisa, llegando a crear una ilusión de movimientos o desplazamiento aún mayor de lo habitual.

3.7.2.6. *Panorámica*

El mecanismo de la panorámica es distinto al travelling, ya que hace alusión al movimiento de la cámara sobre su propio eje (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002), para seguir el movimiento de un personaje o de un objeto (Marimón, 2014). En resumen, la panorámica es el "giro total de cámara sobre un punto de apoyo" (del Rey del Val, 2002:80).

Existe la panorámica horizontal que funciona cuando el cabezal del trípode se mueve desde su posición estática hacia los lados, para enseñar los detalles que se van mostrando de la acción; la panorámica vertical será el movimiento de arriba hacia abajo —o inverso—, desde un punto estático para mostrar aspectos de la acción que se desarrolla de manera vertical (Barnwell, 2009).

3.7.2.7. *Cámara al hombro o cámara en mano*

La cámara al hombro es un mecanismo menos seguro, pero que es muy utilizado en series de televisión o en documentales, que ayudan a seguir la acción determinada, pero de manera inestable y a veces temblorosa (Barnwell, 2009). En las series actuales ese movimiento vacilante y poco consistente, ayuda a crear un tono dramático y a cargar la imagen de motivo narrativo, ya que le otorga al espectador la sensación de ser parte de la escena, retratando un movimiento parecido al que haría la persona si estuviera dentro de la acción que está observando.

3.7.2.8. *Otros soportes*

Hoy en día se están empleando nuevos soportes de manera más creativa, para imprimir un toque narrativo o dramático específico a la escena que se está grabando.

Otros soportes de la cámara podrían ser el *Webcam*, la *Skicam* y soportes especializados para embarcaciones.

3.8. NARRATIVA

Entenderemos la narrativa a través del concepto dado por Sánchez Navarro (2006), definiéndola como "el acto de convertir en una serie de formas inteligibles una serie de acontecimientos, de manera que la transmisión, en cualquier soporte, de estas formas genere un conocimiento sobre estos acontecimientos" (p.16). De manera que para construir el acto narrativo será necesario contemplar el espacio de desarrollo de la acción y el transcurso del tiempo, según la ordenación que se le otorgue.

En el caso de la narrativa audiovisual, ésta se fundamenta en dos elementos predominantes, la imagen y el sonido (Marchis & García, 2006). Estos elementos deben estar unificados por las acciones narradas, mediante hilos que conecten al personaje con el suceso, y que se encuentre con un principio, desarrollo y desenlace de la acción.

Desde los inicios de las civilizaciones, el ser humano se ha visto en la necesidad de otorgar significados al mundo, y aquello que le rodea, mediante el intercambio de historias, intentando entender los acontecimientos que suceden tras demostrar "cómo un hecho condujo a otro" (Sánchez Navarro, 2006:14), de manera que se puede destacar un símil con la narración, en cuanto que, a través del discurso audiovisual se intenta contar una historia desarrollada en un espacio determinado y en el transcurso del tiempo, confiriendo sentido a los acontecimientos que viven los personajes. Vendría siendo el reflejo por excelencia de la realidad humana, reglada por actos y muestras representativas de la historia contada.

La responsabilidad de crear el discurso narrativo cae en la labor del narrador, quién explicará la historia como un observador privilegiado de lo que sucede, de manera que en ocasiones tendrá idea de lo que pasa, ya sea porque aparece en escena o por su voz

en *off*, y, en otras ocasiones, será un "espectador hipotético" (Sánchez Navarro, 2006:30) que tiene las herramientas necesarias para entender los acontecimientos que suceden y la conexión entre ellos y el personaje.

3.8.1. Diferencias narrativa audiovisual y narrativa literaria

Considerando que el cine siempre se ha nutrido de las historias literarias para poder crear sus propios relatos, la reciprocidad que existe entre la narrativa audiovisual y narrativa literaria es tal, que ambas han creado una representación artística por medio de herramientas técnicas, expresivas y discursivas que sirvan para tener una experiencia similar tanto para quien narra, como para quien percibe.

Sin embargo, habrá quien se oponga a este tipo de enunciados, donde se crea una semejanza entre la narrativa audiovisual y la literaria, afirmando que "la adaptación cinematográfica nunca debe ser un calco de la estructura sino de contenido"¹⁵⁶, contemplando que, aún cuando se utilice la historia que se cuenta, la forma será diferente, ya que, mientras en la literatura se utilizan elementos narrativos como los párrafos, los modales, la estructura y la sintaxis, en el cine se utilizarán elementos como la música, el gesto, la palabra, los encuadres, las secuencias, los planos, el movimiento de la cámara e incluso el montaje para describir detalles de la historia (Caramés et al., 1999), que por tanto supondrán resultados distintos entre unos y otros.

3.8.2. Motivo

El tema central o *leitmotiv* como es conocido en el gremio audiovisual, se refiere a "[...] un motivo recurrente de la composición que está asociado a un personaje, una idea

¹⁵⁶ En palabras de H. Jay (1977) *Hollywood and American Literature: The American Novel on the Screen* en *English Journal*, Enero 82-86 (Pág: 82): "The film can never be the book illustrated. A book is a verbal experience; a film s a visual experience".

o una situación" (Barnwell,2009:164)¹⁵⁷. Este mecanismo servirá para ayudar a crear sensaciones propias del ambiente que se intenta crear, ya sea tensión, agitación o cambio en el ritmo.

Este mecanismo se repetirá a lo largo de la película y desencadenará una serie de sensaciones o emociones propias del entendimiento por parte del espectador, y que se utilizará como signo que podrá despertar la atención del público frente a esa determinada acción. De modo que, el director le otorgará un significado propio, pero este puede verse alterado por el nivel de trascendencia que le asigne cada espectador.

3.8.3. Focalización

Durante la representación de la realidad será necesario atraer la atención del público a determinados elementos o momentos narrativos, con la intención de explicar o dar detalles sobre la historia. "La focalización condiciona la cantidad de información vehiculada y su calidad, con la intención de transmitir cierta posición afectiva, ideológica o ética. De ahí que la focalización deba ser considerada un procedimiento crucial de las estrategias de representación" (Sánchez Navarro, 2006:28).

Así que, podremos dirigir la atención del público de distintas maneras, como por ejemplo a través del tiempo, enfocándonos en elementos transitorios o acontecimientos en el momento que ocurre, o podremos dirigir la atención mediante los personajes imprimiendo sus puntos de vistas mientras estos participan de la acción y así el espectador puede crear una opinión propia de las distintas versiones del mundo que consume a través de los personajes.

¹⁵⁷ Uno de los ejemplos más claros es la música que se escucha en la película *Tiburón* (*Jaws*) (Spielberg, 1975), justo antes de que el tiburón se aproxime a su víctima.

3.8.4. Subliminal

En su sentido cinematográfico, utilizaremos el concepto de subliminal como el montador Pedro del Rey del Val lo llegará a describir (2002), por tanto nos referimos al término como, el efecto causado por la introducción de elementos, ya sean textuales o imágenes, que se realizan en pequeños fragmentos repartidos de manera periódica, y que intentará quedar grabado en la mente del espectador. En el caso de la publicidad servirá para despertar una necesidad¹⁵⁸, y en el cine funcionará para incitar a nuevos instintos.

Este término nos servirá para comprender que en ocasiones, los directores de cine —y su equipo técnico— podrán introducir elementos visuales que pudieran cumplir una función de mensaje subliminal, como el giro de la peonza en la película *Origen* (Nolan, 2010). Estos elementos no se deben confundir con aquellos que sirven como *McGuffin*¹⁵⁹, como por ejemplo, la secuencia en que es arrojado al fuego un trineo con la palabra *Rosebudd* grabada en él, y que hará referencia a lo dicho por el personaje de Charles Foster Kane, en la película de Orson Welles —Ciudadano Kane, 1941— sirviendo como representación de la inocencia perdida y añorada, resumiendo los momentos felices que vivía el pequeño Charles cuando jugaba con su madre en la nieve, antes de obtener la fortuna que le servirá para convertirse en el famoso magnate.

También es necesario diferenciar el término «subliminal» del concepto de «metalenguaje», refiriéndonos a elementos que se introducen en la trama con significación propia, para esclarecer detalles de la historia, llegando a transmitir

¹⁵⁸ Como por ejemplo la imagen de un refresco de Coca Cola o de un cubo de palomitas —en ocasiones solo se emitía el sonido de los mismos—, y que se proyectaban al principio de las películas para incitar al espectador a consumidor estos productos en las salas de cine.

¹⁵⁹ Elemento determinante para guiar la acción de los personajes y avance de la trama, pero que no es necesariamente significativa para la misma. Se puede introducir en conversación o través de una imagen, pero nunca se llega a apreciar qué es realmente.

—comunicar— datos pertinentes de la misma, como por ejemplo, la aplicación de un color determinado para expresar una emoción específica del personaje, como es el caso del uso del color azul en las películas americanas, cuando se desea demostrar la sensación de tristeza del personaje, haciendo connotación al término "*blue*" que en inglés significa tristeza o pena.

3.8.5. Relato cinematográfico

Las primeras pretensiones al crear un relato, es organizar el número de sucesos, códigos o signos que serán incluidos en el contenido de la imagen (Brunetta, 1987). Supone la narración de sucesos específicos, en determinados espacios y en un tiempo exacto (Prósper, 2004).

Por tanto, "todo relato, todo proceso narrativo, implica de manera necesaria la consideración de abordar los sucesos y los sujetos narrativos que lo construyen a partir de una organización informativa que dote de sentido y unidad a lo que se relata" (Prósper, 2004: 55). La transformación del suceso narrativo a un mensaje, se dará según la "descomposición de determinadas unidades significantes, cuyos núcleos de sentido permanecen intactos [...]" (Brunetta, 1987:43).

Un relato cinematográfico "ordenado, comprensible, impecable, perfecto, bello y emocionante hasta el límite" (Marimón, 2014:218) será el resultado del uso de las técnicas narrativas, estructurado en un guion y con la planificación correcta de las herramientas involucradas en la organización de un lenguaje cinematográfico (Marimón, 2014)

3.8.6. Estructura narrativa

La estructura narrativa de un material audiovisual se compone, según Simón Feldman (2004), por el ordenamiento sucesivo de cuatro etapas primordiales, que a su vez están relacionadas entre sí: En una primera etapa se introducen los elementos que

interceden en la historia, ya sean los personajes o el conflicto. En la segunda etapa se deberá desarrollar aquello que se mostró en la primera etapa para tener un mejor entendimiento de la situación. En la tercera etapa se llega a la cumbre o desenlace del conflicto, llegando a su momento definitorio y de ese modo a la cúspide del desarrollo del personaje¹⁶⁰. Por último, la cuarta etapa supondrá el desenlace de la historia, mostrando cómo culmina el conflicto y el cambio que surge en los personajes ya sea reflejo de una situación determinada o su nueva posición dentro del mundo diseñado para contar la historia. En el caso de que se desee, se puede alterar el ordenamiento de las etapas, siempre que estas sean beneficiosas para el resultado final.

3.8.7. Trama

El nivel estructural de una narración se denomina trama, esta puede tener su propio lenguaje y no responde a un medio específico de representación. La intención del espectador es dar sentido a aquello que visualiza en pantalla, a través de una historia lógica y siguiendo una estructura determinada. "Aristóteles afirmaba que el componente más importante de la narración es la trama, que las buenas historias deben tener un principio, un medio y un final y que causan placer por el ritmo de su estructuración " (Sánchez Navarro, 2006:17)

3.8.7.1. Estructura del guion

El guionista es la persona encargada de redactar el guion literario. En él se plantea la historia, las características o cualidades que definirán a los personajes, las situaciones, la dimensión espacio-tiempo, la trama, el conflicto, etc., con la finalidad de aglomerar todos los detalles necesarios para construir la narrativa que se pretende utilizar en el discurso audiovisual.

¹⁶⁰ Normalmente se conoce dentro de la historia como «clímax».

El guion clásico en cine está determinado por tres actos, que incluyen giros, sorpresas, momentos climáticos y anticlimáticos, contados a través de tres detalles «iniciativa, constancia y transformación» (Marimón, 2014). Linda Serger¹⁶¹ (1999)¹⁶², formula que hay dos vectores que definen una buena historia cinematográfica: dirección y dimensionalidad (Luque, 2004). La dirección "es lo que mantiene viva la atención del espectador, lo que marca el sentido en el que la historia se mueve en continuo avance hacia el clímax" (Luque, 2004:20) y en cuanto a dimensionalidad plantea que "mientras la historia avanza en la dirección propuesta los personajes han de emocionar, para ello debe profundizarse en los mismos y también ahondar en el tema que plantea la historia" (Luque, 2004:20).

Marimón (2014) también propone que la manera de mantener un sentido lógico a lo largo de todo el guion, y por tanto un equilibrio de aquello que se presenta en pantalla, es a través de un lenguaje visual y sonoro homogéneo, una técnica de montaje específica y un planteamiento estético. Por su parte el guionista Luis Tomás Melgar¹⁶³, según Luque (2004), propone que los aspectos que soportan un buen guion son «una premisa, un argumento y los personajes». No obstante si algo queda claro es que dentro de su estructura básica, el guion estará desarrollado por distintos actos, pero en el acto I se podrá presentar el gran enigma que envuelve la trama, y que se contestará a través de la búsqueda de una respuesta —acto II— y la resolución del problema —acto III— (Marimón, 2014).

¹⁶¹ Famosa autora de libros sobre estructura de guiones.

¹⁶² Serger, L. (1999): *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.

¹⁶³ Melgar, L.T. (2000): *El oficio de escribir cine y televisión*. Madrid: Editorial Fundación Antonio de Nebrija

3.8.7.2. *Clímax*

Los momentos climáticos puede tener distintas funciones sobre cada espectador: "algunos están más ligados al espectáculo, otros a partes más informativas, didácticas o de creación de empatía"(Marimón, 2014: 50)", pero en todos debe haber cuatro fracciones fundamentales: "1. Presentación. 2. Desarrollo. 3. Culminación. 4. Desenlace." (Sánchez, 2003:48).

Aunque cada acto puede tener distintas intenciones o momentos climáticos, por lo general hay un evento particular que será la cumbre de la historia y del desarrollo del personaje, que servirá como punto de partida para el cambio de paradigma que enfrenta el personaje, llegando a encontrar las respuestas necesarias para resolver el conflicto, éste normalmente se encuentra en la fase de «culminación», que suele estar incluido en la parte final del segundo acto o a inicio del tercero, por lo menos en los casos de guion clásico.

3.9. DEPARTAMENTOS CINEMATOGRAFICOS ENCARGADOS DE LA CONFIGURACIÓN DEL CONCEPTO VISUAL.

El diseño visual es el aspecto más sensible de toda la película, ya que "puede verse afectado por la iluminación, la elección de los objetivos, la altura y movimientos de la cámara, el vestuario, la decoración o los escenarios y lugares en los que se está rodando una película" (Rabiger, 1993:365), sin embargo también gana mayor importancia según la temática que se trata el género al que pertenece y el mensaje que se desea transmitir.

Mediante la unificación de los elementos visuales se puede trabajar en búsqueda de un resultado común, donde la focalización de un punto exacto del fotograma implicará una información y una significación connotativa, que cambiará la manera en que el espectador experimenta la recepción afectiva e intelectual del mensaje configurado dentro de los elementos visuales (Gutiérrez San Miguel, 2004).

3.9.1. Dirección

El director cinematográfico es quien decide la apariencia que tendrá la película según lo plasmado en el guion. Es quien hace la primera aproximación del modo estilístico que llevará el material audiovisual, describiendo en todo momento cómo se rodará la película. Para poder elegir la manera visual en que será contada la historia, el director debe tener comprensión absoluta del lenguaje cinematográfico, para poder emplear cada plano con la intención exacta que desea, ya que "la apariencia física del plano también comunica mensajes psicológicos al público" (Barnwell, 2009:68).

3.9.2. Diseño de producción

Cuéllar Alejandro (2004) define la dirección artística como la "labor de coordinación en el diseño, construcción y empleo del decorado de un film" (p.36)¹⁶⁴, es por tanto, el equivalente al departamento de diseño de producción en las superproducciones. Este proceso empieza con las apreciación hechas por el director artístico, o el director de producción, de los elementos visuales que aparecen en la historia, según los requerimientos técnicos del guion.

En ambos casos —dirección artística o diseño de producción— se refiere a la definición del proceso que demarca las exigencias visuales de la película. Para poder completar la labor se debe considerar los personajes, la trama, la época y ambientación de la película para definir la apariencia y estilo que han de converger en el diseño artístico y los cuales deben tener un sentido claro, puesto que no son recursos independientes, sino que consisten en apoyar y embellecer la historia y los personajes (Barnwell, 2009). Por tanto la unificación de los elementos basados en las exigencias

¹⁶⁴ Definición acuñada por el autor como resultado de la unión y análisis de dos definiciones similares referidas por dos autores distintos: Ortiz **Villete, A** (1998). *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Valencia: Universidad Politécnica Valencia y **Ramírez, J.A** (1986). *La arquitectura en el cine, Hollywood, La edad de Oro*. Madrid: Hermann Blume

del guion ayudarán a contar la historia de una manera más concisa, e inclusive podrán incluir elementos «ocultos» dentro del decorado, la vestimenta o el maquillaje, que pueden hacer alusión a metatramas necesarias para aportar «pistas» sobre lo que sucede.

3.9.2.1. *Dirección artística*

La dirección artística está ligada, en su gran mayoría, a las Bellas Artes, y se deben adaptar a las exigencias de la producción cinematográfica (Rodríguez Cunill, 2004). El director artístico se inspira a través de la lectura del guion para materializar las ideas de cómo se debe ver visualmente, encontrando el conector clave para unificar los elementos visuales que se verán en pantalla (Barnwell, 2009). Los recursos visuales —maquillaje, vestuario escenografía, etc.— configuran los elementos imprescindibles para plasmar el contexto visual de la película, y que cobrarán mayor importancia con mecanismos técnicos como el uso de la iluminación, que ayuda a resaltar el punto de atención que debe tener la cámara (Rodríguez Cunill, 2004).

3.9.2.2. *Director artístico o diseñador de producción*

Recordando que el cine en sus inicios era una copia de aquello que implicaba el teatro, la primera definición que aparece de director artístico se referirá a su función dentro del ámbito teatral cuando se dice que es la "persona que acepta o rechaza las obras teatrales cuya representación se pretende, y señala la orientación artística de la temporada" [*Diccionario de la lengua española*, vigésima segunda edición, Madrid, RAE, 2001] (Murcia, 2002:20).

Sin embargo en una definición más precisa y acertada, en cuanto a cine se refiere, se puede decir que el director artístico depende del director de la película, y su principal función es la de crear el concepto artístico que definirá la apariencia del material audiovisual que veremos en pantalla (Barnwell, 2009) ya que tiene que "diseñar todo lo que sea posible en el entorno de la película para que el guión se interprete de forma

efectiva" (Rabiger, 1993:129). Usando a su disposición los elementos que determinen el estilo necesario para respaldar lo que aparece en el guion (Barnwell, 2009), según la historia y los personajes presentados.

El diseñado de producción se entendió como el estilo visual que caracterizaba y diferenciaba a cada estudio, gracias a su sello particular (Benet, 2004). El título de diseñador de producción obtuvo su fuerza tras el desempeño realizado por William Cameron en la película *Lo que el viento se llevo* (Fleming, 1939), en la que a pesar de los diversos cambios en el guion y en el director, se pudo unificar de manera visual gracias al estilismo planteado por Cameron a lo largo de todo el rodaje, manteniendo la coherencia y concepción visual del diseño de producción (Benet, 2004).

Lumet (2008) planteará que "la cámara, la dirección artística (los escenarios) y el diseño de vestuario son los elementos más importantes de la creación del estilo -o, dicho de otra forma, del *look*- de la película" (p. 102) que se tendrá que mantener homogenizado si se desea cierto orden visual en la yuxtaposición de imágenes filmadas sin ningún tipo de orden o coherencia explícita.

Aunque se suele confundir las funciones del director artístico y el diseñador de producción, la diferencia básica consiste en que el segundo es quien diseña el decorado y el primero se encargará de crearlo a partir de ese plano (Gómez, 2014). Sin embargo como hemos dicho antes, en películas de menor presupuesto este puesto suele estar unificado en la labor realizada por el director artístico.

3.9.3. Dirección y diseño fotográfico

Hoy en día el trabajo del director de fotografía es tan elevado que en ocasiones no podemos distinguir si la película es rodada e localización o en estudio (Lumet, 2008). La configuración visual de la película tiene que ser capaz de emocionar al espectador en

la manera deseada a través de los elementos técnicos y creativos que se pueden confabular en el escenario con el uso puntual de la iluminación (Parra, 2004:57).

3.9.3.1. *Director de fotografía*

En el cine "la fotografía cinematográfica se crea mediante el posicionamiento de la cámara, la elección del objetivo, el tipo de película y a iluminación. Puede ser expresiva y evocativa y crear efectos impresionantes" (Barnwell, 2009:126), por tanto, la labor del director de fotografía "consiste en llevar a la pantalla imágenes que existen en un guion bajo la batuta del director y las condiciones de producción" (Parra, 2004:57). En resumen, una de sus mayores responsabilidades es asegurarse que la iluminación de la escena no se divorcie de lo que se desea mostrar en pantalla (Gutiérrez San Miguel, 2004).

Comprendiendo la capacidad que tiene la iluminación y la colocación de la cámara como componentes creativos y expresivos, creando una atmosfera idónea para el efecto dramático que se desea seguir (Gutiérrez San Miguel, 2004)¹⁶⁵. Barnwell (2009) afirmará que el DF (o DP por sus siglas en inglés) es quien hace realidad la visión que tiene el director "mediante el posicionamiento de la cámara, la elección de los objetivos, el tipo de película y la iluminación. El director de fotografía crea un ambiente y evoca emociones con el uso de la luz, las sombras y la composición" (p. 127).

3.9.4. Edición

La forma en que está montada una película y se incluye en ella elementos sonoros como los efectos de sala, efectos especiales y banda sonora, etc. configurarán el significado de la historia, teniendo modificaciones significativas según la manera en que es organizada. Un símil serían los elementos de puntuación de una oración, según la

¹⁶⁵ Referencia sacada de una revista americana, y escrito por Tolan, G. (1941): *Theatre Arts El cameraman cinematográfico*. Revista publicada en New York. Número de Septiembre.

ubicación de los mismos estos pueden cambiar el significado plasmado; pues, según como se establezca el orden de las imágenes y los sonidos, la trama de la historia podrá ser entendida de una manera u otra.

La faena de edición/montaje es asegurarse de que su trabajo pase desapercibido, es decir, debe hacerse invisible a la percepción del espectador (Marimón, 2014), dado que la labor del montaje es la de determinar el orden particular en el que se va a mostrar las secuencias, ordenando y sincronizando las imágenes con sus respectivos sonidos (del Rey del Val, 2002), controlando así el mensaje expuesto y de alguna forma manipulando la apreciación final del público.

3.9.4.1. Montador

El montador es quien debe ajustar los tiempos, el ritmo y las cadencias adecuadas al estilo y contenido de la película (Barnwell, 2009), requeridas para la unión de los fotogramas, de manera que tengan cierta complicidad y puedan llamar la atención del espectador a través de una idea bien contada (del Rey del Val 2002). "Consigue [...] transformar al espectador, hacerle adoptar actitudes nuevas ante la realidad" (Marimón, 2014:15).

3.9.4.2. Características de las escuelas de montaje.

Los mayores representantes del cine durante los primeros años de existencia, serían directores que todavía hoy en día serán los exponentes de líneas de montaje específicas, que irán acorde a la tipología de cine existente. Por ejemplo, D. W. Griffith fue el pionero del montaje de continuidad, mientras que Sergei Eisenstein, entre otros, experimentaban en Rusia con el montaje expresivo y Fritz Lang, hacía un cine alemán más propagandístico, llegando a desarrollar técnicas influyentes en la estructura narrativa. "Estos primeros cineastas descubrieron el potencial del montaje para provocar

ciertas respuestas intelectuales y emocionales en los espectadores" (Barnwell, 2009:170).

La forma narrativa cinematográfica en el período mudo había alcanzado grandes metas: el uso del primer plano (empleado y generalizado por D.W.Griffith¹⁶⁶) sobre todo en su relación con la expresión del rostro; el montaje y el ritmo (desde la influencia soviética) creación del suspense, escenas paralelas, montaje simbólico; grandes y complejos decorados; excelentes movimientos de cámara y puesta en escenas precisas (Murnau¹⁶⁷); la luz como elemento expresivo (influencia expresionista y protorrealismo); utilización multicámara [...] (Deltell, García, Quero, 2010:98).

3.9.4.3. *Escuela rusa*

Un "papel muy destacado en la investigación y desarrollo del montaje tienen los maestros rusos encabezados por Geo Bauer, Lev Kulechov, Dziga Vertov, Vsévolod Pudovkin y Sergei Eisenstein" (del Rey del Val, 2002:32), quienes expusieron los planteamientos que abordarían el montaje expresivo ruso. Ideado en la década de los 20, consiste en la yuxtaposición de dos planos para crear un significado específico, resultante de la unión establecida por las imágenes singulares vistas en ambos planos (Barnwell, 2009), es decir, no da la misma significación ver un plano de una) chica sentada en bikini, seguido por la imagen de un viejo sonriendo, que ver la imagen de una niña pequeña comiendo helado, seguida por la imagen del mismo viejo, puesto que

¹⁶⁶ Creador del modelo cinematográfico clásico, fue de los primeros en emplear la técnica del primer plano, los decorados y el montaje complejo en el tiempo. Fue incapaz de conseguir cine sonoro de calidad.

¹⁶⁷ Friedrich Wilhelm Murnau.

la primera puede interpretarse como pervertido y la segunda puede parecer la alusión a la felicidad comprendida en la inocencia de la niñez.

La intención del montaje expresivo ruso no era retratar la realidad, sino prestar una atención determinada a ciertas ideas a través de la contraposición de planos (Barnwell, 2009), con la finalidad de profundizar en el contenido que se mostraba. Dirá Deleuze (2015[2004]), que el cine ruso intentaba descomponer la realidad en pequeñas unidades —toma— de forma que pudieran cambiar la conciencia del espectador a través del montaje.

Lev Kuleshov —también aparece como Kulechov en algunas investigaciones—, planteaba que el montaje era la unión de unos planos con otros (del Rey del Val, 2002), así que ensayó con modelos experimentales planteando las pautas del montaje expresivo, a través del estudio de la percepción del mensaje configurado en las imágenes según el orden en el que eran establecidas, proporcionando una información de acuerdo al contexto que se establece (Barnwell, 2009), de modo que se manifestaban "las posibilidades relativas de las imágenes entre sí" (del Rey del Val, 2002:34) teniendo un significado totalmente diferente en cada espectador y según la manera en que se codifique el orden de cada imagen.

Dziga Vertov¹⁶⁸ por su parte haría su propia aportación al montaje, sirviendo de técnicas como el cine-ojo, reconoce "una de las primeras sistematizaciones en cuanto a reglamentación narrativa" (Gutiérrez San Miguel, 2004:77) se refiere, mientras intenta romper con la dialéctica. Vertov a su vez el precursor de algunas técnicas como la ralentización de imágenes, o el montaje métrico (del Rey del Val, 2002:33), además del uso del tiempo, el encuadre y la metodología de rodaje pensada a través del montaje.

¹⁶⁸ Nombre real Iuri Kaufman

Vsévolod Pudovkin estableció que el montaje debía pensarse previo al rodaje, mediante un guion técnico preciso, donde pudiera establecer todos los cambios de planos necesarios para contar la acción, y así evitar improvisar cuando se montara el producto final, analizando todos los elementos expresivos de la escena (del Rey del Val, 2002) con el fin de poner manipular al espectador y el mensaje que se plasma.

Sergei Eisenstein sería uno de los pioneros y mayor expositor del montaje expresivo ruso, constatando que el cine es una expresión de la realidad, y no una mera copia. Su carácter artístico lo debe dotar de la posibilidad de contar algo influenciado por la manera en que es plasmado en el producto visual. Sus películas tenían una gran carga ideológica concebida a través de una revolución cultural con mayor efecto dramático (Gutiérrez San Miguel, 2004). A su vez, Eisenstein plantearía cinco métodos de montaje que influenciarán la forma en que se interpreta aquello que se veía en pantalla (Marimón, 2014): El montaje métrico intentaría ensamblar varios planos de igual longitud temporal, que irían en descenso y dando la impresión de ir camino a alcanzar el clímax. El montaje rítmico da una sensación de ritmo dentro del encuadre dando la impresión de que cada plano tiene la misma longitud y así encontrar un equilibrio en la duración de diferentes planos. El montaje tonal, relacionado a la música, implicaría la utilización de un sólo tono, como instrumento, para crear una sensación emocional. El montaje armónico, es una continuación del método anterior donde se combinan varios tonos para encontrar la armonía. El montaje intelectual se refiere al conjunto de varias imágenes que concluyen en un significado nuevo a través de las metáforas encontradas en el material audiovisual.

La intención de Eisenstein en todo momento es crear «atracciones» o «asociaciones» sugeridos a través del montaje (Barnwell, 2009), utilizando imágenes que no parecían tener ningún tipo de conexión, de ese modo intentaba potenciar la

capacidad creativa del cine mediante el uso de elementos destinados a independizarse de la realidad y convertir esos elementos visuales en variables dentro del filme (Poyato, 2006). Consideraba que el montaje debía ser libre sin normativas creativas, que los elementos estéticos y sonoros debían aportar no redundar en lo que ya se ve (Barnwell, 2009), y además, opinaba que era necesario reconstruir la dimensión geográfica imaginaria (del Rey del Val, 2002) en la que se contaba la historia, manteniendo respeto por la dimensión espacial del filme.

3.9.4.4. *Escuela americana*

La escuela americana de montaje se basó en el empalme de diferentes planos, durante el proceso de postproducción, de manera que den la impresión de continuidad temporal y espacial en el material fílmico (Barnwell, 2009). Supondrían un montaje paralelo —binario ascendente— (Deleuze, 2015 [2004]), donde, a través de imágenes, en su mayoría aceleradas, se restablecía el orden en el que coincidían la acción en un momento dado de la diégesis a través del ritmo. De este modo si el orden de la acción vista se pierde, es necesario restablecerlo en la imagen, así podrían contar con un final feliz visto a través del modelo de montaje que se planteaba y siguiendo los lineamientos de la acción como representante del movimiento.

Para llevar a cabo este modelo de montaje fue necesario incluir nuevos elementos técnicos que cobrarían una función dramática, como el punto de vista, los planos alternos y acciones continuas. Este tipo de cine requería mantener su estatuto de "retrato de la realidad", recurriendo a técnicas que confieran credibilidad manteniendo la continuidad del tiempo y el espacio, que según sus planteamientos, ayudaba al disfrute de la película.

3.9.4.5. *Edwin S. Potter*

El realizador Edwin Potter será de los primeros directores norteamericanos reconocidos por narrar la historia en términos más o menos realistas, utilizando los principios fundamentales del montaje (Blanquer, 1979), inclusive Jean Mitry¹⁶⁹ afirmará que la innovación con la que se combinaban las imágenes de distintas procedencias para darle un significado dramático era resultado del trabajo realizado por Potter (del Rey del Val, 2002)

3.9.4.6. *D. W. Griffith*

David Wark Griffith fue uno de los representantes más reconocidos de cine americano en las primeras décadas del siglo XX. Empezó su labor como director en una época en que los realizadores norteamericanos, hasta el momento, tenían que trabajar de acuerdo a un código estético preestablecido con reglas propias (Blanquer, 1979), sin embargo Griffith pulió las estrategias técnicas de Porter, cuando intentaron incorporar elementos como el montaje, que estaba ganando valor tanto narrativo como fragmentario en el cine inglés, utilizando nuevas formulas para contar la historia deseada (Brunetta, 1987) y así desvincularse de las técnicas narrativas establecidas hasta el momento, aportando un nuevo lenguaje. "Griffith ideó una gramática de emociones que puso en práctica mediante un montaje sorpresivo. La distancia focal de sus lentes llegó a ser una parte del sentimiento" (Blanquer, 1979:12) y convirtió elementos que hasta el momento eran rudimentarios —primer plano, montaje, etc.— en medios de expresión, a través del movimiento de la cámara y explorando las múltiples posibilidades que daba el montaje (del Rey del Val, 2002). En su totalidad, sus filmes decretaban un sentido exacto mediante la utilización de un lenguaje cinematográfico preciso, con juegos de

¹⁶⁹ Mitry, J. (1978) *Estética y psicología del cine*. España: Siglo veintiuno de España editores, S.A. p. 324

iluminación, enfoque, planos y movimientos de cámara. Intentaba experimentar con la cámara, situándola en la acción desarrollada (Blanquer, 1979) y así brindando movimiento, ya que hasta el momento se utilizaba de manera fija y con poca autoridad dramática.

Entre las más destacadas aportaciones de Griffith se encuentran: la designación de poder narrativo a la imagen a través del plano general, el uso de los *flashbacks* (o *switchback*) con una manipulación del tiempo —acelerando la linealidad de la historia—, y con la implementación de un primer plano para explicar algo. Además prolongó el suspense mediante montaje con inusitadas formas de unir planos y el lenguaje dramático de la cámara, debido a su movimiento para expandir el área de acción de los personajes. Incluyó el fundido, el enfoque suave, el iris, el teñido, el contraluz, la viñeta, la iluminación más natural, moderación en la expresión, movimientos de cámara y nuevas angulaciones. Se preocupó por contar historias con argumentos más creíbles que contuvieran emociones, dramatismos, intelectualismo y estética al filme con elementos como el montaje rápido, la acción paralela y una fotografía de percepción «empañada». En fin, le otorgaría al director su fuerza creativa dentro de la elaboración del producto audiovisual.

3.9.4.7. *Thomas Harpe Ince*

Otro pionero del montaje norteamericano fue Thomas Harpe Ince, quien introduciría el guion técnico literario, en el que se detallaban las acciones, los diálogos, los ángulos. Considerado por Jean Mitry como el primer dramaturgo del cine, se le atribuye la labor de estructuración de las imágenes mediante las anotaciones técnicas del guion, que luego obtendrían forma durante el montaje final (del Rey del Valle, 2002)

3.9.4.8. *Escuela francesa*

En la escuela francesa el movimiento es absoluto y la imagen es el todo que procura sobrepasar los límites de la imaginación, aplicando métodos de sobreimpresión y contraimpresión (Deleuze, 2015 [2004]). Para sus expositores, la imagen se puede apreciar traspasando el movimiento (i.e. imagen líquida: el agua como creador de movimiento), mediante el establecimiento de una relación entre las imágenes y la dualidad del movimiento —absoluto o relativo— a través de variables que fueran medibles, tangibles y cuantificables en métodos matemáticos. En definitiva en la escuela francesa habrá una cantidad de movimientos cargados de detalles que contarán trozos importantes de la historia que se desea plasmar.

3.9.4.9. *Abel Gance*

Abel Gance fue un cineasta francés que aplicó directamente el modelo de Griffith, convirtiendo el «valor-duración» de las imágenes en un sistema coherente, que daría vida a la expresión cinematográfica (del Rey de Val, 2002), intentando transportar al espectador a través de la trascendencia de las imágenes. Gance, siendo el prototipo de la escuela francesa de montaje, decide utilizar la simultaneidad de la imagen donde el tiempo ya no es el intervalo presente variable, utilizando montaje vertical sucesivo, es decir que todo aquello que se ve es relativo (i.e. el tiempo acelerado) y uso de montaje horizontales simultáneos donde no hay absolutismo y todo es cambiante (Deleuze, 2015[2004]). Plantearía las imágenes encerrando un encuadre dentro de otro encuadre para conseguir la mayor cantidad de movimiento relativo debido a la relación que se establece entre las imágenes. Además introdujo un sistema panorámico al que denominó Polyvisión en donde podía mostrar tres acciones de manera simultáneas.

3.9.4.10. *Jean Epstein*

Jean Epstein fue un cineasta francés que impresionó por sus trabajos donde la belleza estética estaba relegada a mecanismos del lenguaje cinematográfico y su particular montaje rápido y rítmico, superponiendo imágenes, uso de primeros planos y la ralentización del tiempo de la imagen, instaurando un propio código expresivo. Tuvo influencias del expresionismo alemán, el cine soviético y el cine inglés de la época buscando conseguir un producto cinematográfico, propiamente visual, a través de la transformación de los elementos (Deleuze, 2015 [2004]). La manera en que utilizaba el ralenti le ayudaba a tener más posibilidad de contar más cosas con el uso condensado de imágenes, que aún cuando carecían de mucho movimiento transmitían más información.

3.9.4.11. *Escuela alemana*

El expresionismo alemán se desarrolla en varios ámbitos culturales durante la primera década del siglo XX. En el ámbito cinematográfico la iluminación adquiere un significado expresivo, pero recurrente de un ambiente cargado y opresivo, debido a que es un movimiento que se desarrolla durante el período de la Primera Guerra Mundial. La falta de luces y suministro eléctrico obliga a los estudios a modificar la manera en que contarán las historias, utilizando elementos decorativos —*attrezzo*— para suplir las necesidades visuales, (i.e. la incorporación de lámparas al decorado), y, a su vez, van "desechando la movilidad de la cámara, el poder creador del montaje y el rodaje de escenarios exteriores" (Gutiérrez San Miguel, 2004:80). En este material cinematográfico será necesario realzar el carácter dramático de la historia a través de anomalías en los detalles visuales, caracterizado por elementos estéticos que podrían servir para distorsionar las percepciones psicológicas.

El cine alemán que tendría una gran carga propagandística, fomentaba la publicidad del país dentro y fuera de Alemania, con producciones nacionales en su mayoría de bajo

presupuesto por la profunda crisis económica. La incertidumbre creada durante la época, influyó en las manifestaciones políticas y morales que se verán reflejados en los planteamientos del producto artístico alemán, experimentando el reflejo de la realidad y sus «personajes», desde un punto de vista más profundo, apelando a las emociones y vivencias que tiene el espectador a través de aquello que está viendo. La película de Robert Wiene: *El gabinete del doctor Caligari*, sería de las primeras obras cinematográficas declarando la oscuridad emocional con decorados y escenas abstractas (García, 1984), dentro del movimiento alemán de los años 20.

3.9.4.12. *Ernest Lubitsch*

Entre los directores más significativos se encuentra el director alemán Ernest Lubitsch conocido por ser uno de los principales directores alemanes en mostrar el valor del producto cinematográfico, en el que un punto de narración obtiene su fuerza desde su valor visual (García, 1984).

3.9.4.13. *Fritz Lang*

Fritz Lang fue un director de cine de origen austriaco que contribuyó con el movimiento expresionista alemán, experimentando con el espectáculo, la fantasía y el empleo de enormes decorados (García, 1984), y reconocido por su labor con la película *Metrópolis* (1927) que se ha convertido en película de culto y representante del cine clásico alemán.

3.9.4.14. *Friedrich Wilhelm Murnau*

Friedrich Wilhelm Murnau fue un cineasta alemán considerado uno de los directores más valiosos de la era del cine mudo. Fue un maestro de la puesta en escena, jugando con los mecanismo de pulsión del individuo y desdibuja las formas (Deleuze, 2015 [2004]) utilizando la repetición de movimientos similares en el cambio de planos —o corte— (del Rey del Val, 2002). Murnau se dio cuenta de las posibilidades

cinemáticas del medio y de la posibilidad de imprimir un carácter más imaginativo con decorados más avanzados que la mayoría de sus contemporáneos (García, 1984) haciendo un empleo del espacio urbano y la naturaleza como expresión emocional y lírica, así como el uso de los personajes marcados por el fatalismo.

3.9.4.15. *Georg Wilhem Pabts*

Por su parte, Georg Wilhem Pabts sincronizaba la mayoría de sus cortes con movimientos concretos dentro de la película y así poder disimular lo más posible las transiciones (Reizs & Millar, 2003), incluía detalles acertados a pesar de que sus películas podían resultar más complicadas que complejas, sometiendo a sus actores a planos cercanos con multitud de matices mientras hacía transiciones de planos generales a detalles (García, 1984).

3.10. ELEMENTOS NARRATIVOS: VISUALES Y SONOROS

La característica que define al audiovisual diferenciándolo de las otras artes es esa cualidad única que responde a una muy antigua aspiración de ordenar y fijar imágenes y sonidos en el tiempo para provocar de la manera más precisa una determinada emoción en el espectador. (Marimón, 2014:15)

Afirmará el afamado director de cine Alfred Hitchcock que "lo esencial es conmover al público y la emoción nace de la manera de contar la historia, de la manera de yuxtaponer las secuencias"¹⁷⁰ (Vericat Turà, 2003:101). Insistirá que "el problema fundamental [...] consiste en elegir la dimensión de las imágenes en función de los fines dramáticos y de la emoción, no solo del deseo de mostrar el decorado"¹⁷¹ (Vericat Turà, 2003:137). De forma que debemos contener en la puesta en escena la variedad de elementos visuales y sonoros que puedan ser reconocidos o interpretados (Benet, 2004)

¹⁷⁰ Truffaut, F. (1990). *El cine según Hitchcock*. Trad.: Redondo, R.G. España: Alianza Editorial.

¹⁷¹ Íbidem.

incluyendo los decorados, iluminación personajes, localización, attrezzo, vestuario, maquillaje, sonidos, música, diálogos, movimientos de cámara, objetivos, lentes, encuadres, enfoques, manipulación de la imagen y del significado a través del montaje, etc.

3.10.1. Escenografía

El director artístico, será capaz de convertir el guion en un conjunto de escenarios y vestuarios, "destinado todos ellos a aumentar e intensificar intenciones subyacentes del guión" (Rabiger, 1993: 129). La escenografía es la "disciplina encargada de la construcción de decorados para el rodaje de un filme, supervisada por el director artístico" (Cuéllar Alejandro, 2004:43).

Murcia (2002:19) plasma una serie de acepciones del concepto escenografía según la vigésima segunda edición del diccionario de la lengua española (2001) y la Enciclopedia universal didáctica ilustrada (1989):

Delineación en perspectiva de un objeto, en la que se representan aquellas superficies que se pueden descubrir desde un punto determinado. 2. Arte de proyectar o realizar decoraciones escénicas. 3. Conjunto de decorados en la representación escénica. 4. Conjunto de circunstancias que rodean un hecho, una actuación, etc.[*Diccionario de la lengua española*, vigésima segunda edición, Madrid, Real Academia Española (RAE), 2001]

Arte de diseñar y pintar decoraciones escénicas destinadas a evocar el ambiente en el que se desarrolla la acción dramática. Muy rudimentaria en un principio, sólo se convierte en arte a partir del Renacimiento; la escenografía moderna tiende a la máxima simplicidad. [*Enciclopedia universal didáctica ilustrada*, Barcelona, Argos Vergara, 1982]

Rodríguez Cunill (2004), además de plasmar las mismas acepciones que Murcia, propone una tercera definición de acuerdo a Elena Povoledo (1968) en la que afirma que escenografía es "el arte y técnica figurativa que prepara la realización del ambiente, estable o provisional, en el cual se finge una acción espectacular"¹⁷² (Rodríguez Cunill, 2004: 108)

De modo que para poder unificar el concepto en la manera que se empleó en la investigación diremos que: la escenografía es el arte y técnica de diseñar, proyectar o representar decoraciones escénicas, en la que un sujeto desarrolla una acción dramática y se manifiestan circunstancias que rodean un hecho determinado.

El escenario en el que se desarrollará la acción debe diseñarse de manera que el actor puede realizar la actividad descrita en el guion (Barnwell, 2009). De modo que a medida que van evolucionando la tecnologías, el escenario también se desarrolló al punto de crear una filosofía conforme definiciones o significados propios, que servirán como «voz» del mismo (Murcia, 2002), en la imagen que vemos en pantalla.

3.10.1.1. Ambientación

La ambientación es un elemento esencial en la dirección artística (Rodríguez Cunill, 2004), ya que cuando se realiza una película se debe determinar los diversos tiempos y espacios en el que transcurren las acciones, permitiendo al espectador reconocer el periodo definido, y así, adquirir información de lo que se ha representado visualmente (Barnwell, 2009). No obstante, también servirá para ocultar errores en el espacio de manera que debe existir coherencia entre la ambientación y el decorado (Rodríguez

¹⁷² Esta es la opinión de Gorostiza (Gorostiza, Jorge (1997): *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*. Edición fundación Caja de Arquitectos. Colección Arquíthemas nº2. Barcelona Pág. 14). Este autor toma la definición de Elena Povoledo de AAVV (1968): *Dizionario Enciclopedico di Archittetura e Urbanistica*. Roma. Instituto Editoriales Romano. Nota al pie de página encontrada en el libro de Gutiérrez San Miguel, B. (2004, p.108)

Cunill, 2004), mientras remite a la situación y al entorno en que están interactuando los personajes, caracterizado por la influencia que casa en la dimensión espacio-temporal (Prósper, 2004).

La creación del ambiente puede estar influenciada por todo aquel elemento que intervenga en la imagen (Marchis & García, 2006), incluso aquellos de índole sonora, como la música, los efectos especiales, las bandas sonoras, el silencio, etc.

3.10.1.2. *Decorado*

Conocido además por el término en inglés *setting*, el decorado es aquello que acompaña la escenografía. Es el escenario usado para rodar una escena determinada (Barnwell, 2009). Además se podrá definir como “acción y efecto de decorar. 2. Cosa que decora. [...] 5. Cinem. Y Teatro. **decorado**: conjunto de los elementos con que se crea un ambiente.” [*Diccionario de la lengua española*, vigésima segunda edición, Madrid, RAE, 2001] (Murcia, 2002:20), es decir, es el proceso de «vestir» el escenario (Barnwell, 2009) según lo acordado por el director artístico en conjunto con el director y tratando de velar por los intereses del guion, pero sin interrumpir la labor de fotografía/iluminación.

Una vez contruidos los decorados es necesario llenarlo con los elementos de *attrezzo* con los que se planea ayudar al espacio a cobrar vida frente a la cámara (Barnwell, 2009) y conforme a lo plasmado en el guion técnico literario.

También existe lo que se denomina decorado natural que se refiere a todo espacio (interior exterior o mixto) que se puede utilizar tal cual o bien se puede acondicionar para que alcance los requisitos del guion (Loiseleux, 2005).

3.10.1.3. *Attrezzo o atrezzo*

El *attrezzo* se refiere a la utilería que se utiliza para aportar cierto realismo a la imagen visual, y que debe estar en conjunto con el estilo definido. Es un elemento

importante de la decoración, a través del uso de muebles y/o objetos ubicados alrededor del escenario (Barnwell, 2009). Su introducción en el mundo audiovisual se le atribuye a las películas del expresionismo alemán, debido a los difíciles momentos financieros que supuso la Primera Guerra Mundial, y a la necesidad de tener focos de luz más económicos y elementos decorativos para llenar el espacio.

3.10.2. Personajes/actores

Un personaje es el agente determinante de la acción definida en el suceso narrativo y que conducen la percepción del espectador (Marimón, 2014). Es un ente con propia identidad, con capacidad de transformar, experimentar, reaccionar y relacionarse con su entorno, teniendo un papel dentro de la historia (Prósper, 2004). En su totalidad, el persona puede estar referenciado y definido por la vestimenta que lleva, el maquillaje que le pongan e inclusive la música que se escucha mientras desarrolla cualquier acción cotidiana. Sin embargo tiene los elementos expresivos de su forma de ser, comportar y evolucionar, o también puede definirse por su carácter de sujeto cómo objeto de la acción, y los predicados que le distinguen y referencian (Gértrudix Barrio, 2006).

El vestuario, el maquillaje y la caracterización del personaje forman los elementos plásticos con el que se conforman las características físicas, psicológicas y sociales (Rodríguez Cunill, 2004). Su situación dentro de la estructura narrativa suele tener una categoría abstracta definida por su función en la trama plasmada en el texto narrativo (Sánchez Navarro, 2006). El desarrollo del mismo dependerá de los elementos esenciales visuales, que intervienen por igual en la acción dramática y se complementan por las situaciones, ambiente o escenografía que es parte de la misma escena.

3.10.3. Estilismo

En la vigésima tercera edición del diccionario de la lengua española (RAE, 2014) se utilización la siguiente acepción del término estilismo: "En el mundo de la moda y la

decoración especialmente, actividad profesional que se ocupa del estilo y de la imagen". De modo que, por estilismo nos referimos a la conjugación del estilo de vestuario, maquillaje y peluquería de los actores/personajes. Es importante unificar las variables que aparecen en este epígrafe, puesto que todos dependen del director de artes o diseñador de producción, y sirven para moldear la caracterización de cada personaje descrito en el guion. Es en definitiva, el valor artístico con el que definimos los elementos estéticos de los personajes.

3.10.3.1. Vestuario

"La elección del vestuario es crucial para crear personajes creíbles" (Barnwell, 2009:124) puesto que, "un personaje, una película o un género pueden estar caracterizados por el vestuario"(Barnwell, 2009:124). Obviamente el diseño de vestuario requiere de conocimientos básicos sobre texturas, materiales y diseños, capaces de utilizarse en el espacio técnico, tomando en cuenta cómo la iluminación, ópticas, colores y formas, pueden influir en él (Rodríguez Cunill, 2004). Así que, para asegurarse de que sea bien realizada la labor de elección de un vestuario acorde a la línea visual establecida, el director de artes trabaja estrechamente con el encargado de vestuario. Su trabajo consistirá en establecer la vestimenta exacta de cada personaje según el escenario y/o ambientación, ya que la ropa aporta información valiosa del personaje como su situación económica, rasgos de la personalidad (Barnwell, 2009), atributos del personaje, e inclusive puede detallar datos sobre la época en la que se encuentra.

"El trabajo del encargado de vestuario y del encargado de los elementos del decorado consiste en localizar, almacenar y mantener los trajes y el attrezzo [...], tenerlo todo relacionado para que cuando haga falta esté correcto y se encuentre a

tiempo" (Rabiger, 1993: 129), facilitando el proceso de producción para la puesta en escena.

3.10.3.2. Maquillaje

La profesión de maquillaje no suele obtener grandes elogios, sin embargo su departamento va más allá de cualidades correctivas o de evitar que el sudor genere brillos innecesarios en pantalla. El maquillaje especializado, como por ejemplo para el cine de terror, suspense o ficción requiere de conocimientos más profundos sobre prótesis (para efectos visuales, por ejemplo) y caracterización múltiple (Rodríguez Cunill, 2004). Por ejemplo, cuando se ha de cambiar características básicas de un personaje, y se cuenta con un solo actor para hacer varias, si la caracterización es buena el actor podrá reflejar distintos papeles no sólo con su actuación sino también con los elementos del maquillaje que le ayudan a realizar un mejor trabajo y a lucirse en pantalla, como por ejemplo el personaje de Toni Colette en la serie americana *United States of Tara* (Cody, 2009), el personaje principal de la película americana para televisión *Sybil* (Sargent, 2007) o el largometraje *El atlas de las nubes*¹⁷³ (Tykwer & hermanas Wachowski, 2012), en la que los actores Tom Hanks, Halle Berry, Hugo Weaving, Hugh Grant y Jim Sturgess, entre otros, interpretan varios papeles a lo largo de las seis historias paralelas.

3.10.4. Color

El director artístico debe "dominar el potencial emocional de los diferentes colores y las diferente combinaciones de color" (Rabiger, 1993:129) si desea que este tenga una connotación y significaciones claras dentro del diseño visual que se le otorga a la película. Desde los inicios del cine, el color se ha utilizado como herramienta para contar aspectos fundamentales de la historia, y a pesar de que eran en blanco y negro, se

¹⁷³ Nombre original *Cloud atlas*

solía tinter los negativos para dotar de dramatismo la historia (López Díez, 2015). Añadiendo, de esta manera, profundidad a la historia (Barnwell, 2009), conque era necesario elegir el tono de manera acertada para no divorciarse de lo que se quería contar.

"[...] De la misma manera que el lenguaje determina la forma en que una sociedad organiza sus sistemas de valores e ideas, también condiciona nuestra percepción cromática"¹⁷⁴ (Zunzunegui, 1989:46), puesto que "la percepción del color es un fenómeno complejo que involucra la física de la luz, la naturaleza de la materia física, la psicología del ojo, su interacción con el cerebro, e incluso factores sociales y culturales" (Brown, 2002:141). Por tanto, los colores pueden caracterizar a un personaje, un lugar o se puede utilizar con la intención de destacar diferencias con carácter dramático (Barnwell, 2009), De modo que el color mantiene un valor expresivo y significativo debido a su función denotativa, psicológica y referencial (Gutiérrez San Miguel, 2004) asegurándose de reflejar las características que son necesarias para distinguir los elementos narrativos.

Umberto Eco (1985)¹⁷⁵ establece cómo valoramos el espectro cromático según nuestros significados simbólicos, acorde a la cultura que pertenecemos, puesto que si somos capaces de distinguir colores, es debido a nuestra influencia cultural (Zunzunegui, 1989). Por tanto, podríamos afirmar que nuestra acepción de un color dependerá de la cultura y el grupo social en el que nos desenvolvemos. De manera que, en un mismo grupo social o cultura pueden haber distintos significados de un mismo color, pero que varía según el contexto que se le aplique (López Díez, 2015). Por

¹⁷⁴ Eco, U. (1985). *How culture conditions the colours we see*, en Marshall Blonsky (ed.). *On signs*. Baltimore: The John Hopkins University Press (p.173)

¹⁷⁵ *Ibidem*: Eco, 1985:175

ejemplo, el rojo puede significar pasión y vida, mientras que a su vez puede significar peligro y atención según el empleo que se haga de él.

Según el director francés Jacques Tati¹⁷⁶ traducido por Vericat Turà (2003): "Para mí el color no es algo puramente decorativo, sino un elemento primordial de la narración" (p.33), inclusive, "[...] es necesario resaltar siempre la importancia de los personajes mediante el uso del color"¹⁷⁷ (p. 35). De modo que "la elección de los colores puede influir en cómo el público percibirá el tono, el ambiente y las emociones de una escena"¹⁷⁸ (Barnwell, 2009:112), así que, se le otorga un valor narrativo, interviniendo en la historia como elemento esencial del lenguaje cinematográfico y por tanto necesario para completar la narrativa de la película.

3.10.4.1. *Cualidades básicas del color*

Barnwell (2009) afirma que los colores de luz primarios son el rojo, el verde y el azul y se pueden mezclar para conseguir otros colores del espectro. Los colores complementarios, serán los que crean una luz blanca cuando se combinan, como por ejemplo el azul y el amarillo.

Brown (2002) plantea que el color tiene cuatro cualidades básicas, tres son propiedades físicas conocidas como dimensiones, y la cuarta es un aspecto psicológico: tono, valor, croma y temperatura.

El tono es la característica física de diferencia a cada color de los demás, y aclara con el blanco y se oscurece con el negro (Barnwell, 2009). Es la cualidad por la que

¹⁷⁶ Fieschi, Jean-André y Narboni, Jean (1968). *Le champ large. Entretien avec Jacques Tati*. Trad.: David Vericat. Francia: Cahier du Cinéma, n°199 (edición de marzo).

¹⁷⁷ Bazin, André y Truffaut, François (1958). *Entretiens avec Jacques Tati*. Trad.: David Vericat. Francia: Cahier du Cinéma n°83 (edición mayo)

¹⁷⁸ Derechos de autora Vera Bogaerts (Barnwell, 2009:112)

designamos el nombre del color refiriéndose a la longitud de onda de la luz (Brown, 2002).

El valor se refiere a la cantidad de brillo u oscuridad que tenga el color dependiendo de la luminancia y la reflexión de los mismos (Brown, 2002), es decir, el valor, o luminosidad, es la cantidad de luz que se refleja en un color (Barnwell, 2009).

El croma —intensidad o saturación—, se refiere a la relativa pureza que puede albergar el tono contemplando la fuerza del mismo para tener más brillo o verse más pálido (Brown, 2002), considerando que si se le añade el blanco o el negro, pierde su intensidad (Barnwell, 2009).

La cualidad de temperatura, introducida por Brown (2002) se deriva de la reacción psicológica y se refiere a la frialdad o calentamiento relativo del color.

3.10.4.2. *Albert Henry Munsell - Sistema Munsell*

Albert Henry Munsell fue un artista americano, creador de uno de los modelos de color más influyentes. Deseaba crear una manera racional de describir el color.

Brown (2002) resume los planteamientos del sistema de Albert Munsell afirmando que se le atribuye la definición del *tono* como "la cualidad por la cual distinguimos un color de otro" (p.145). El *valor* resumido como "la calidad por la cual distinguimos un color claro de uno oscuro" (p.146). El *croma*, por su parte, lo identificara como "la cualidad que distingue las diferencias de un tono puro a una sombra gris" (p.147).

De este modo llegó a la conclusión de que la manera en que se percibe el color, está influenciado por la interacción del mismo. "Un color no puede ser visto a menos que tenga a otros a su alrededor"¹⁷⁹ (Brown, 2002:149).

¹⁷⁹ Científicos han puesto individuos en una habitación pintada de un color. El sujeto no podía distinguir de qué color era la habitación, en su lugar la verán blanca. Tan solo cuando otro color se introducía en el ambiente eran capaces de ver el primero (Brown, 2008:149)

3.10.4.3. *Mapa cromático*

El mapa cromático es la representación de la trama de color existente en una película y que sirve para determinar a primera vista líneas principales de la historia, asociando emociones o sensaciones a determinados colores. Este mapa se realiza seleccionando una muestra significativa de fotogramas para que sean representativos de la película completa (López Díez, 2015)

3.10.5. Iluminación

La iluminación será la capacidad creativa y técnica para dotar de interés a una determinada escena. "Es la cantidad de luz que recibe una superficie" (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:206) para crear el ambiente (Barnwell, 2009) y la atmósfera que serán necesarios para narrar la historia (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002). En conclusión es "la técnica que sirve para dar relieve, contraste, profundidad y atmósfera al espacio donde se desarrolla la acción" (Benet, 2004:233).

El estilo de iluminación es decidido por el director de fotografía junto al director y al director artístico, para mantener una lógica entre los escenarios y los tonos que deben llevar la película (Barnwell, 2009), con la intención de intuir las características psicológicas y expresivas de la imagen (Caramés et al., 1999).

La luz tiene como misión fundamental expresar y mostrar los elementos narrativos con claridad y conseguir un clima apropiado, i [sic] bien es cierto que está sujeto a múltiples variaciones que dependen de lo que pretenda en cada caso el equipo formado por el director, el director de fotografía y el director de la producción. (Gutiérrez San Miguel, 2004:86)

Ya decía Loiseleux (2005) que la luz en las películas no es azar, es una elección de la que participan todas las articulaciones posibles entre percepción, emoción y conocimiento, sirviendo como "una representación cultural de las variaciones emotivas

que nos hace sentir en la realidad" (p. 5), y que permite conceder a la iluminación su capacidad para otorgar información pertinente sobre el tiempo, el clima el estado mental de los personajes y el espacio (Barnwell, 2009), puesto que "la luz tiene mucho poder en la formación del espacio" (Brown, 2002:174).

La iluminación ha de plantearse como una parte inmanente de los acontecimientos. Sin ningún tipo de elaboración ajena al acontecer del cuadro su único objetivo es el de servir de apoyo visual. Lo que interesa en cada momento es que el espectador se introduzca en la dramática narrativa a través del relato y pueda encontrar una identificación. (Gutiérrez San Miguel, 2004:78)

De manera que en condiciones semejantes la luz —iluminación—, el sonido, la decoración, el vestuario, el maquillaje, el montaje, la música, el encuadre, etc. son medios de expresión de una idea que inspira sentimientos y emociones particulares dentro del plano o la secuencia, participando de ese modo como elemento narrativo (Loiseleux, 2005). Su carácter expresivo vendrá otorgado por su antecesor, la iluminación en teatro, plasmando efectos realistas mientras se subrayaba el drama a través de la manipulación de luz y la sombras¹⁸⁰ (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002). Muchas de estas ideas fueron introducidas al cine por Cecil B. DeMille, que había trabajado con David Belasco en teatro, y procuro emplear forma expresivas, creativas y visualmente apasionantes a través de las fuentes de iluminación (Brown, 2002).

¹⁸⁰ Adolphe Appia y David Belasco, junto a el diseñador de iluminación Louis Harttman logrando imprimir un carácter narrativo expresivo en el teatro a través del uso de sombras y luces.

Según el afamado director italiano Federico Fellini¹⁸¹:

En el cine, la iluminación lo es todo: ideología, sentimiento, tono, color, profundidad, atmósfera, relato, estilo. La luz puede realizar milagros. Añade, borra, reduce, enriquece, matiza, subraya, sugiere, hace creíble y aceptable lo fantástico, el sueño o, al contrario da una transparencia onírica, mágica de la realidad más cotidiana. [...] Una película se escribe con la iluminación, el estilo de un autor se manifiesta a través de la iluminación. (Vericat Turà, 2003: 136)

Es imperativo comprender que la luz¹⁸² tiene tres niveles de significación (Loiseleux, 2005): el primero será su nivel técnico, basado en su calidad de fuente de iluminación, por su carácter de luz elegida, dirigida o modelada. El segundo nivel será el psicológico por su capacidad de representación de variaciones emocionales, guiada a través de la memoria afectiva, que se puede observar del sujeto-objeto, utilizando una variable emocional como valor medible. El tercer nivel tiene un carácter cultural, apelando a la descripción referida por elementos referenciados en la pintura, fotografía, narrativa, lenguaje, arquitectura y música, con connotaciones estético-cultural.

Estas dimensiones de la iluminación, permitirá que adquiere su función narrativa dentro de la imagen visual que se conforma para contar una historia, cumpliendo una realidad técnica de iluminar el espacio y los personajes para mejor apreciación de los mismos, y, además, su contexto apelativo de un lenguaje propio dentro de la significación de los elementos presente en la imagen.

¹⁸¹Fellini, F. (1999): *Hacer una película*. Trad. Josep Torrel. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica,

¹⁸² Refiriéndonos en su carácter de iluminación.

3.10.5.1. *Tipos de iluminación*

La ubicación de las luces sigue un método particular, ya que se deben evaluar muchos factores como la posición de la cámara o el movimiento de la cámara que se pretenden hacer dentro del espacio fílmico, además de los elementos y personajes que interactúan en el escenario (Barnwell, 2009), ya que una iluminación muy plana o demasiado cargada puede afectar a la percepción visual que hace el espectador de ese plano (Gutiérrez San Miguel, 2004), es decir que puede llegar a parecer falso si la iluminación no es homogénea.

Esta debe ser creíble, producir impacto visual, realzar el motivo e intencionalidad del director a través de la infinitas composiciones que se puedan ejecutar, indicar las condiciones climatológicas o por lo menos sugerir la hora del día en la que se desarrolla la acción, debe parecer uniforme, realista y no afectar el decorado, ni mostrar al espectador si hay algún error en el mismo. Además debe mantener la misma intensidad sin importar la posición de la cámara, profundidad de campo o sensibilidad de la película, mientras se aferra a su capacidad de instrumento narrativo mediante la obtención de la calidad necesaria para conseguir un producto cinematográfico interesante (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002).

"Cuando se planea la iluminación de un escenario, hay que decidir su intensidad, de dónde proviene (su dirección) y si será natural o artificial (fuente)" (Barnwell, 2009:112), además se debe valor la procedencia de la misma, si será natural o artificial.

Existe la iluminación de alta y baja intensidad, que tienen como resultado dos estilos característicos y que se emplean distintamente según el género cinematográfico, el significado dramático de la escena y su función expresiva (Barnwell, 2009). Por ejemplo, la imagen de alta luminosidad suele tener en la totalidad del plano un elevado grado de brillo, y por tanto mínimas —en ocasiones nulas— zonas de sombra (Rabiger,

1993), empleando muchas luces de relleno, haciendo que el valor dramático sea menor, pero se caracteriza por una imagen más suave y realista (Barnwell, 2009).

Por otro lado existe la iluminación de baja luminosidad, en la que el plano parece estar todo oscuro y solamente se destacan zonas específicas (Rabiger, 1993), creando un marcado contraste entre la luz y la sombra por su excesivo significado dramático y sugestivo de la oscuridad (Barnwell, 2009). Sin embargo, una imagen de tonalidad graduada, por su parte, no tendrá ni mucha oscuridad ni demasiada claridad, por lo que se percibe como una iluminación equilibrada (Rabiger, 1993).

En las denominadas imágenes de alto contraste, el plano puede ser claro u oscuro diferenciando los niveles de luz o de sombra que hay en cada zona del cuadro, no obstante en la imagen de bajo contraste también se puede apreciar un plano claro u oscuro, pero manteniendo una iluminación similar en ambas zonas de sombras y zonas de luz (Rabiger, 1993).

Las luces son direccionales y la trayectoria desde la cual se ilumina al sujeto —u objeto— puede crear un lenguaje narrativo, de modo que es muy usual utilizar varios tipos de luces, con la intención de establecer una imagen equilibrada, óptima y de mejor calidad en conjunto. Los puntos desde los cuales puede venir la luz son (Barnwell, 2009): 1) frontal es decir que viene desde el frente y está para eliminar las sombras, pero carece de dimensionalidad haciendo ver la imagen plana. 2) La iluminación de fondo viene desde atrás y está diseñada para crear profundidad, distanciando al sujeto —u objeto— del fondo, permitiendo crear siluetas y destacando el contorno del sujeto —u objeto—. 3) La iluminación lateral, tal como su nombre indica viene desde los lados modelando, definiendo texturas y proyectando sombras muy marcadas del sujeto —u objeto—. 4) La luz contrapicada se sitúa bajo, y distorsiona la apariencia del sujeto —u objeto—, con la posibilidad de hacerlo parecer poco natural, llegando a sorprender

al espectador. 5) La iluminación cenital viene desde arriba y crea el mismo efecto que un foco centrado sobre el sujeto —u objeto—.

Rabiger (1993) explicará que una iluminación suave creará bordes poco marcados en la que casi no se aprecian sombras, y la iluminación dura por el contrario creará sombras más marcadas, a través de pequeños focos de luz. Asimismo una «luz principal puede crear sombras intencionadas en el plano, que suele ser relativamente duras ya que producen mucha sombra. Por otro lado las «luces de relleno» se utilizan para iluminar las zonas cargadas de sombras y se utilizan para crear un contraste entre la luminosidad y las sombras creadas por la luz principal (Barnwell, 2009).

Además Rabiger (1993) habla de la «luz trasera o contraluz» como "[...] una luz proyectada sobre un sujeto desde detrás, y a menudo desde arriba o desde abajo" (p.455) y también menciona la «luz de práctica» (p.455) que sirve como accesorio que funge como *attrezzo* porque es parte del escenario, y que no suelen proporcionar fuente de iluminación real.

3.10.6. Sonido

El cine ya tenía un lenguaje visual establecido cuando llegó la capacidad sonora del mismo (Marimón, 2014), así que, el sonido sirvió como conector del espacio dentro y fuera del campo, unificando lo que se veía en pantalla y lo que se presuponía que existía fuera (Aumont et al., 1989), principalmente a través del sonido *over*, que sirve para delimitar lo que hay fuera d campo (Marchis & García, 2006). Inclusive, Joan Marimón (2014) asegura que "en el cine clásico todo tiene que estar al servicio de la idea principal. esto incluye las tres dimensiones del sonido: diálogos, músicos y efectos" (p. 147).

De manera que, aún cuando en sus inicios el sonido fue considerado como acompañamiento, los directores y sus guionistas decidieron plantearse el sonido como

un lenguaje en el que se podía crear todo un ambiente en el fuera de campo, enriqueciendo las historias a través de los sonidos y de los diálogos (Deltell, García & Quero, 2010), obligando a la industria cinematográfica a adaptarse a la evolución de un cine silente a un cine sonoro (Lara, 2005). Esto implicará que el cine adquiriera una nueva dimensión espacial capaz de aportar información aún cuando no aparece en el plano.

La ausencia del sonido dentro de la imagen durante la época del cine mudo, obligó a buscar soluciones visuales y sonoras (Zunzunegui, 1989), como los carteles que avisaban de los diálogos, sentimientos o bloques narrativos de los personajes, además de la inclusión de música para amenizar las escenas y poder mantener la capacidad narrativa de la imagen. De igual manera se llegó a utilizar un maestro de ceremonia para que comentara las imágenes que se veían en el filme (Marimón, 2014), y así ofrecer al público la información necesaria para el entendimiento de la película.

3.10.6.1. Tipos de sonidos

"La sonorización del filme es un proceso complejo en el que se trata de ensamblar los diferentes compuestos sonoros, que se registran por separado"(Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:23). Para obtener los elementos sonoros que aparecen en el filme se debe determinar factores como la ubicación/localización de la escena donde se desarrolla la acción (Barnwell, 2009) que se va a grabar/filmar y los requisitos necesarios o posibles dificultades para hacerlo posible.

Por ejemplo, se denomina sonido grabado a aquel elemento sonoro que se graba en estudio y que permite tener mejor control del material, manipulando las características del mismo (Domínguez, 2004). En otra instancia se denomina sonido directo¹⁸³ al que se graba en sincronía con la imagen y queda igualmente registrado todo elemento

¹⁸³ También llamado sonido sincrónico

sonoro que se capte en el entorno que se realiza la acción (del Rey del Val, 2002) y por tanto no se puede discriminar los elementos incluidos en el registro (Domínguez, 2004). Este debe realizarse con la mayor calidad posible, ya que puede desconcertar al espectador si incluye ruidos que imposibiliten entender los diálogos de los personajes. Además no debe carecer de connotaciones emocionales para poder apreciarlo mejor.

La clasificación del sonido vendrá asociado a su "localización en función de la imagen" (Zunzunegui, 1989:166). El sonido diegético —dentro del campo— es el que ocurre en el espacio fílmico (Barnwell, 2009) inmerso en la propia trama y entorno de la historia (Roldán Garrote, 2006); los sonidos extradiegético —fuera del campo— son los elementos sonoros que no son apreciados en la escena, sino que están en el fuera de de la imagen (Barnwell, 2009), pero que ocurre al mismo tiempo de la acción y en el espacio contiguo (Zunzunegui, 1989), como serían la voz en *off* del narrador o del personaje, y la banda sonora (Barnwell, 2009).

De la misma forma que asociamos el color a la imagen, también el sonido forma parte siempre del discurso visual hasta el punto en que se transforma en audiovisual. La banda sonora, en forma de diálogo, de música, de efecto de ruido ambiental o de simple silencio, no sólo es un complemento de la imagen sino un elemento trascendental de importancia equivalente a la imagen. (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002:22)

3.10.6.2. Voz

La voz humana tiene un valor ajustado a su función como componente sonoro del filme, y conforme se incluye en la imagen cinematográfica (Zunzunegui, 1989) se le asigna la labor que debe realizar en ella.

La voz en *off* sirve como narrador dentro y fuera de la historia, incluyendo datos pertinentes de las acciones o de la trama para mejor entendimiento por parte del

espectador. Sánchez Navarro (2006) explicará los distintos tipos de narrador de esta manera: "El narrador autodiegético es aquel que relata sus propias experiencias como personaje central de la historia" (p. 25) por ejemplo el personaje de Edward Norton en la película *El club de la lucha*¹⁸⁴ (Fincher, 1999); el narrador heterodiegético es "un narrador que relata una historia a la que es extraño, ya que no integra ni ha integrado, como personaje, el universo diegético en cuestión" (p.26), como por ejemplo el narrador de la película *El gran Lebowski*¹⁸⁵ (Hermanos Coen, 1998); y el narrador homodiegético "vehicula en el relato informaciones adquiridas por su propia experiencia diegética" (p.27) como por ejemplo el personaje de Jet Li en la película *Hero* (Yimou, 2002) cuando relata la pelea entre Sin nombre y Cielo.

El diálogo actúa como artificio de la narración cinematográfica, ajustándose a la acción del persona y que procurando contemplar aquello que se ve en la imagen. De manera que se crea una fluidez en la interacción y connotaciones psicológicas de los personajes (Roldán Garrote, 2006:199). Entre sus diversas categorías existe el doblaje que se refiere a los diálogos que se sincronizan posterior al rodaje (Domínguez, 2004) ya sea por compensar el idioma del actor o para incluir diálogos que faltarán o estuvieran arruinados en su material original.

3.10.6.3. *Silencio*

Diría Charlie Chaplin que la esencia del cine es el silencio (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002). De modo que el silencio tendrá su capacidad narrativa y comunicativa en el vacío, pues su función es la de vehículo conductor de la tensión, potenciando la acción presentada en los momentos en que se utilizan, en oposición al

¹⁸⁴ Titulada originalmente *Fight Club*

¹⁸⁵ Titulada originalmente *The big Lebowski*

ruido, la música o cualquier efecto acústico (Roldán Garrote, 2006). El efecto silencio servirá para contar algo, en su mayoría de elevado valor narrativo.

3.10.6.4. *Música*

La música es un recurso dramático de la narración paralelo al lenguaje cinematográfico (Gértrudix Barrio, 2006) que actúa como complemento importante en el relato cinematográfico, intensificado con el paso del tiempo (Lara, 2005). Suele ser un factor reconocible por el público sirviendo como producto comercial y de promoción esencial para la película (Barnwell, 2009). Inclusive David Cronenberg¹⁸⁶ afirmaría que "[...] la música debe aportar a la película algo más que hace que, en caso de no estar ahí, la escena sería distinta. Si no se obtiene esto, es mejor prescindir de ella" (Vericat Turà, 2003:31).

En su gran mayoría el uso de la música en el cine no suele tener un valor diegético, sino que mayormente se utiliza como fondo sonoro para armonizar la escena sin que el personaje sea consciente de su existencia (Roldán Garrote, 2006). Frecuentemente se "resulta evocativa y emotiva, añade detalles y matices, a la vez que interviene en la percepción de la historia" (Barnwell, 2009:164) y se la lectura que hace el espectador sobre la construcción y evolución de los personajes, el desarrollo de una acción (Gértrudix Barrio, 2006), manipular las emociones del espectador (Marimón, 2014) describiendo estados de ánimo (Mitry, 1978), o modular y modelar el espacio a través de sus propios códigos espaciales/temporales (Chion, 1997) que se proyectan en su integración como factor estético y semiótico (Gértrudix Barrio, 2006).

Mediante la introducción de la música podemos establecer el tamaño de un lugar, además de sugerir aquellos espacios que no aparecen en el encuadre, pudiendo remitir,

¹⁸⁶ Grünberg, S. (2000). *Entretiens avec David Cronenberg*. Trad.: David Vericat. Francia: Cahier du Cinéma

en un nivel psicológico, un punto geográfico (Roldán Garrote, 2006). Así pues, el uso específico de ciertos ritmos y armonías puede añadir una nueva dimensión (Vericat Turà, 2003) al referirnos a cualquier parte del mundo y a cualquier cultura.

3.10.6.5. *Efectos sonoros*

"Los efectos sonoros son fundamentales para crear verosimilitud y corporeidad a las imágenes [...]. El ser humano no puede disociar ciertos eventos visuales si no están acompañados de ruidos" (Roldán Garrote, 2006:200). Por tanto, los efectos sonoros serán los sonidos no verbales que se incorporan a la pista con la intención de evocar sentimiento o emociones, permitiendo que el espectador unifique el sonido con el contexto (Barnwell, 2009). Así pues será necesario conjugar elementos acústicos acordes a la imagen apreciada en el encuadre. Por ejemplo, si se desea crear un valor dramático al primer plano de una pisada, será idóneo incluir el sonido de los zapatos en contacto con el suelo y así dotarlo de realismo.

Los directores han de «visualizar» previamente cuales efectos sonoros quieren incluir en la imagen y el carácter dramático que le otorgaran dentro de la acción designada y que podrán ser incluidos durante el montaje. Un ejemplo es la labor que hace el director asiático Akira Kurosawa en sus películas:

Desde el momento en que emprendo la realización de un film, pienso no sólo en la música, sino también en los efectos sonoros. Incluso antes de que la cámara empiece a rodar, entre todas las cosas que tomo en consideración, tengo decidido el tipo de sonido que deseo. (Vericat Turà, 2003: 32).

3.10.6.6. *Efecto sala*

Se denomina efecto sala a aquellos sonidos generados por elementos visuales que se aprecian en la pantalla pero que son añadidos posterior al rodaje (Domínguez, 2004) y que son creados en una sala de grabación (Barnwell, 2009).

De este tipo de sonido, están aquellos sintéticos creados de manera electrónica para dotar de originalidad un sonido no existente, por ejemplo los sonidos de los alienígenas en las películas de ciencia ficción y fantasía. También están los sonidos creados a partir de objetos reales para potenciar o sustituir lo que no pudieron ser grabados directamente o que estuvieran corrompidos por el ruido o poca fuerza sonora, como por ejemplo el sonido del silbido de un bote que se acerca o de una puerta que se abre (Domínguez, 2004). En ambos casos, se realizan este tipo de efectos para aumentar el valor dramático de una imagen que se visualiza en el encuadre.

3.10.6.7. *Banda Sonora*

La banda sonora es la conjugación de todos los elementos acústicos que se incluye en la película. Desde la música, los diálogos, las voces, los efectos de sala, los efectos sonoros, el doblaje, etc. siendo portadores de la información sonora que recibe el espectador (Roldán Garrote, 2006) cumpliendo funciones de anticipación a las acciones que ocurren en pantalla. En ocasiones la banda sonora se refiere a la música empleada dentro de una película y que incluye las canciones oficiales que aparecen en ella. A menudo incluyen el tema principal y otros temas que han sido compuestos especialmente para el filme. Es uno de los elementos narrativos que se aprovechan como material de promoción del producto audiovisual

3.10.7. **Montaje**

Zunzunegui (1989) propondría según lo recopilado de Deleuze en su planteamiento de *imagen-movimiento*¹⁸⁷ que, "si el film es un organismo formado por varias partes que dan un sentido global, obtenido a través el montaje, entonces no es la narrativa la que condiciona la aparición del montaje, sino que la narrativa se depende naturalmente del montaje" (p.161), dígase que, el montaje se encargará de establecer una percepción

¹⁸⁷ 1983

psicológica del mensaje codificado, encontrando la manera de cargar emocionalmente, en cada instante, la imagen, para el disfrute del espectador (Marimón, 2014). Para el formalista ruso Boris Eikhenbaum¹⁸⁸ "[...] no hay discurso cinematográfico sin montaje, en tanto que éste es el auténtico generador de sentidos [...]" (Poyato, 2006: 64), de modo que la sala de montaje será el pequeño laboratorio de lenguaje donde se cree el "mundo mágico" (Marimón, 2014) audiovisual, a través de la inclusión de efectos sonoros, música (Barnwell, 2009) y el ordenamiento coherente de los planos.

La palabra «montaje» originaría del francés *montage*, hará alusión a la organización del todo, en el que se ordena, adecúa y acomodan las imágenes provenientes de distintos planos y encuadres dentro de un espacio y tiempo predeterminado para expresar y significar el relato cinematográfico (del Rey del Val, 2002), definiendo las distancias y puntos de vistas óptimos para mantener una continuidad narrativa que enganche al espectador desde el inicio hasta el fin, apreciando las acciones de manera vistosa y atractiva, mientras el público crea una línea de continuidad propia, encerrada través de la composición de los encuadres, movimientos de cámara, planos y secuencias delimitados en un tiempo específico y según el espacio fílmico proyectado dentro de pantalla, y percibido fuera del campo a través de los elementos sonoros.

Durante el proceso de montaje se depara la forma definitiva del filme, tanto imagen como sonido, y obtener el producto acabado, después de establecido el discurso visual y dramático de la acción, contralado por el ritmo propio del contenido argumental (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002). En su sentido más amplio se tratará de una "operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado" (Zunzunegui, 1989) y según el principio organizativo

¹⁸⁸ Historiador y catedrático de literatura Rusa. También aparece como Eichenbaum

que se plantea en la estructura narrativa interna del producto cinematográfico —inicio, desarrollo, clímax, desenlace—

3.10.7.1. *Tipos de montaje*

Acorde a lo que plantea del Rey del Val (2002) "**trayectoria y desplazamiento** son los términos en los que se basan casi todas las leyes de montaje, y por consiguiente, los emplazamientos de cámara" (p. 81). Las posibles intervenciones del montaje responden a la circunstancia en que serán utilizadas (Feldman, 2004): 1) cambio de lugar (p.86); 2) cambio de ángulo (p.86); 3) cambio de objetivo (p.86); 4) cambio de plano (p.86); 5) introducción de n detalle; 6) evocación del tiempo: pasado y futuro y la distancia en ese mismo tiempo; 7) acciones paralelas; 8) contraste; 9) asociación o metáfora; 10) leitmotiv (imagen que se repite periódicamente); 11) rima; 12) concentración (p.86); 13) montaje en el cuadro (p.86); y 14) trucaje.

El montaje lineal o continuo, se refiere a aquel en el que se unen las imágenes manteniendo un orden lógico en la sucesión de los hechos, y, relegando una función narrativa por la transición continua y ordenada de las acciones (del Rey del Val, 2002). Se seleccionan los momentos significativos (Feldman, 2004) que se pueden representar a través de un flujo organizado de acuerdo a su unidad espacio-temporal (Barnwell, 2009). Este modelo es utilizado usualmente en el cine clásico americano, y es el tipo de montaje utilizado en su gran mayoría en el cine contemporáneo.

El montaje paralelo es el cual puede presentar dos o más acciones simultáneamente, ya sea a través de la división de la pantalla —*split screen*— o situándonos en dos lugares distintos al mismo tiempo (del Rey del Val, 2002). Es decir, en el montaje paralelo se suelen desarrollar dos o más líneas narrativas alternativas, y que en su mayoría transcurren al mismo tiempo, pero en espacios distintos (Feldman, 2004), y sirve para saltar de unos a otros creando comparaciones de similitudes y diferencia. Por

ejemplo es el tipo de montaje narrativo que tienen las películas del director mexicano Alejandro González Iñárritu: *Amores perros* (2000), *21 gramos* (2003) y *Babel* (2006).

El montaje alternado o *cross-cutting* propone una serie de escenas alteradas por saltos en el tiempo, modificando el tiempo real y alterando la percepción psicológica que tenemos de él (Feldman, 2004). En su función narrativa implicará el uso de analepsias y elipsis como herramienta de superposición temporal, indiferentes del espacio, y cuya intención es conceder una función narrativa a las diversas imágenes mostradas estableciendo lazos de acción entre ellas (Zunzunegui, 1989).

El montaje conceptual implicará una estructura independiente de las condiciones espacio-temporal, ya que no desean establecer una estructura lógica y ordenada de los hechos, sino que prima el concepto y su percepción psicológica e ideológico por parte del espectador (Feldman, 2004). Este tipo de montaje está más enfocado a la unificación de los elementos sonoros como puntos de anclaje para el montaje de las imágenes. Normalmente los filmes artísticos (i.e. de moda, danza, teatrales) suelen ensamblarse con ese método.

El montaje rítmico requiere de una base, es decir, requiere del establecimiento de un factor que influya en el ritmo con el que se seleccionaran las imágenes, según su fotograma, plano o secuencia. Es decir, existe el montaje rítmico musical, que se refiere al que se establece a través de la banda sonora, estos tienen un carácter primariamente musical (Feldman, 2004). Por el otro lado, está el planteamiento de montaje de Sergei Eisenstein para un modelo rítmico establecido según la duración de cada plano para así mantener un flujo armonioso. También responde al método que se realiza a través del ritmo calculado (Zunzunegui, 1989) de acuerdo al tipo de escena que se formaliza y que pueda estar anclada a la anterior, pensada no por su carácter conceptual o narrativo (Feldman, 2004), sino simplemente basados en el ritmo que se percibe.

El montaje convergente se refiere a un montaje alterno, movilizado por la separación de las acciones según grupos de conflicto distintos, las cuales podrán suceder de manera paralela y se colisionan al final para dar una síntesis final (Zunzunegui, 1989).

3.10.7.2. *Transiciones*

El término transición se refiere a "la manera de pasar de un plano al siguiente" (Barnwell, 2009:174). Es la "técnica utilizada para cambiar de una escena a otra, generalmente indicando un movimiento en el espacio y en el tiempo" (Konigsberg, 2004 [1997]: 551).

Existe una gran diversidad de transiciones que cumplen su función de significación, según el uso que se le asigne (Barnwell, 2009). Por ejemplo, pueden implicar un cambio en el espacio o el tiempo mediante un corte —preferiblemente de mayor duración a los demás—, cambio en la secuencia a través de fundidos, o el uso de una cortinilla, entre otros.

3.10.7.3. *Tipos de transiciones*

El corte es el único tipo de transición que intenta pasar desapercibida por el espectador, ya que es la de menor significado narrativo intentado inferir la percepción del tiempo en el público sin uso de ningún efecto óptico procurando ser invisibles mientras se mantiene la ley de continuidad (Marimón, 2014). La continuidad del plano ofrecerá una visión de tiempo continuo, sin interrumpir la ilusión de continuidad fílmica (Barnwell, 2009).

En el caso del «fundido», es una transición que causa un efecto óptico mediante el paso a una pantalla negra —en ocasiones de color y se utilizan para mostrar el fin de un bloque temático, significando pasos en el tiempo (Marimón, 2014), e introduciendo un significado narrativo según el orden en que se utilice. Por ejemplo, el «cierre/fundido a

negro» o *fade out* se utiliza para cerrar la escena e implica un paso prolongado del tiempo (del Rey del Val, 2002) mediante el progresivo oscurecimiento de la imagen (Barnwell, 2009), y se ajusta según la necesidad narrativa. Por otro lado el «abre/fundido de negro» o *fade in* es un efecto en el que se pasa desde una pantalla negra o de otra tonalidad hacía una imagen (del Rey del Val, 2002) de manera paulatina (Barnwell, 2009) según el significado narrativo que se le desea otorgar. En ambos casos representa algo que empieza o acaba.

El «encadenado» o «disolvencia» se utiliza para efectos estéticos (Marimón, 2014), pasando de un plano a otro con suavidad y belleza (del Rey del Val, 2002). Es una transición se puede emplear para marcar "un salto de tiempo, un cambio de localización o bien sugerir una conexión conceptual entre ambos planos" (Barnwell, 2009:14) consiguen un efecto óptico al fundir una imagen con otra (Marimón, 2009), para crear símil o para unificar dos momentos conceptuales distintos.

El «barrido» consiste en una "panorámica acelerada que en el momento de máxima velocidad toma e aspecto de una mancha de color" (Marimón, 2014:84) y se utiliza para representar un cambio de espacio o para inducir la sensación de mareo o vértigo en el espectador (Marimón, 2014).

La «cortinilla» es una transición que va mostrando de manera plausible un nuevo plano a través de diversos movimientos, que influye la percepción del público haciendo crear que la acción se desarrolla en un lugar distinto (Barnwell, 2009), como por ejemplo cuando se cambia de un ciudad a otra, o entre distintos espacio físicos. Este mecanismo pretende mostrarle al espectador un cambio sustancial en el espacio o el tiempo (Marimón, 2014), indiferentemente la dirección en la que se proyecte —en diagonal, hacia los lados, arriba, abajo, etc.—.

3.10.7.4. *Trucaje*

Los primeros trucajes aparecieron en el cine a principio del 1900, con inventores capaces de transportar al espectador a un mundo inimaginable conformado por la capacidad de captar una realidad que ocurría ante el objetivo de la cámara (Armenteros & García, 2015:51).

George Méliès, considerado el pionero de los efectos especiales (Armenteros & García, 2015), descubrió el trucaje de manera accidental, a través de la sobreimpresiones de dos imágenes, sin embargo, esto sirvió para el descubrimientos de otros efectos como las cortinillas, disolvencias, encadenados, fundidos y ojos de gato que se utilizan hoy en día para cargar el cine de cierta sensibilidad visual (del Rey del Val, 2002)

Llamamos trucajes a disolvencias o encadenados, aperturas o cierres de o a negro, o cualquier otra tonalidad, cortinillas, dobles impresiones, etc. [...] Las imágenes pueden ser desplazadas del encuadre original en vertical u horizontal, y la velocidad de paso puede ser acelerada o ralentizada suprimiendo o repitiendo fotogramas [...](del Rey del Val, 2002:177).

3.10.7.5. *Raccord - Continuidad*

El *raccord* o continuidad ganaría su mayor auge gracias a los montajes norteamericanos, donde la continuidad de las acciones requería que los movimientos fueran encadenados unos a otros y no se divorciarán las imágenes entre sí.

El *raccord*, es el ajunte lógico que se hace al modo de unir dos planos de manera continua y asegurando la coordinación de ambos. Se debe evitar que las transiciones o el paso de uno a otro sea irracional por la falta de correspondencia de las acciones ocurridas antes o durante (del Rey del Val, 2002). En algunos casos los directores

prefieren filmar tomas recurso que podrán servir para unificar dos planos con problemas de continuidad.

[...] Continuidad cinematográfica es el resultado de la unión de distintas partes o fragmentos, pertenecientes a un mismo tema o episodio, seleccionados en estudiadas planificación y aplicada en el momento de la filmación, para más tarde poder ser estructurados y conjuntados en tempo, orden y espacio, mostrando con escasa diferencia la misma continuidad enriquecida con todo detalle, desde dentro de la propia acción. (del Rey del Val, 2002:93).

3.10.7.6. *Efectos especiales visuales - VFX*

Los efectos especiales visuales, —también existen los efectos especiales sonoros—, es una imagen creada por medios digitales o técnicos. Pueden ser ópticos o mecánicos creados frente a la cámara, como los realizados por George Méliès, o pueden ser creados en la cámara mediante un proceso fotográfico (Barnwell, 2009). Los primeros autores que introdujeron este tipo de métodos de alteración visual se valían de la ciencia y los hallazgos técnicos para crear al espectador la ilusión de que está viendo algo "real" (Armenteros & García, 2015). Por ello se han utilizados desde los inicios del cine involucrando diversos aspectos de la dirección de arte, por ejemplo:

Hay efectos ópticos (originados desde la misma cámara en colaboración con dispositivos generales desde la dirección de arte), hay efectos especiales que requieren el alquiler de maquinaria especializada y los servicios de los operarios especializados en manejarla (generadores de humo, nieve, etc.). Hay efectos que se adhieren al maquillaje o al vestuario [...] y otros que

requieren un largo período de postproducción¹⁸⁹, como los efectos especiales de carácter digital. (Rodríguez Cunill, 2004:103 y 104)

Armenteros & García (2015) se valdrían de la explicación que hace Jake Hamilton (1999) al señalar que los efectos especiales son el arte de convertir lo imposible en realidad y apoyan el planteamiento de que las imágenes alteradas digitalmente han de integrarse de manera imperceptible en el espacio de la historia, evitando distinguirse del plano de la representación. Por ello, los efectos especiales obtienen la capacidad de manipular las imágenes, contribuyendo a añadir dramatismo y acción a una determinada escena (Barnwell, 2009).

3.10.7.7. *Velocidad: Ritmo*

El ritmo es "es la repetición constante de un mismo elemento" (Sánchez, 2003:45) y puede reproducirse en distintos ámbitos, tanto sonoros como visuales, por tanto, en una acepción poética, "[...] el ritmo cinematográfico es el latido que armoniza las imágenes, el pulso que da vida a toda obra cinematográfica" (del Rey del Val, 2002:99). En su parámetro musical está delimitado por el compás, los acentos y el tempo, pero en su consideración visual, se establece la fluidez de las imágenes a través del ritmo establecido mediante el montaje de los fotogramas según la duración y el tempo específico de cada uno y que puede ser influenciado por los componentes sonoros, con la inclusión de la música, y cambiar de ese modo la percepción rítmica que se tiene de la

¹⁸⁹ Hay que relativizar esta aseveración, pues los efectos digitales pueden requerir que en el rodaje se salen determinados espacios o superficies que alteren el aspecto realista de lo grabado pero que sirvan como puntos de referencia para facilitar la modificación digital. Por ejemplo, se tiene pensado crear finalmente una avalancha de insectos que sale de una urna que un personaje lleva en sus manos mientras huye rápidamente. En este caso es conveniente pintar sobre la urna la zona concreta de la que saldrán los insectos y filmarla así. En la postproducción se añadirá la salida de los insectos desde ese punto de vista concreto, que cambia de ubicación en el área de los distintos fotogramas donde ha de aparecer. Nota a pie de página en Gutiérrez San Miguel, (2004:104)

escena completa según el organización determinada de los fotogramas (Roldán Garrote, 2006).

3.10.8. Tiempo

El concepto «tiempo» aparece en la vigésima tercera edición del diccionario de la Real Academia Española (2014), en su edición digital, con varias acepciones del término, sin embargo para nosotros las opciones uno, dos y tres son las más útiles para adaptarse a la definición necesaria para nuestra investigación.

La palabra tiempo, proviene del latín *tempus*. En su primera definición, la RAE (2014) se refiere a este concepto como la "duración de las cosas sujetas a mudanza", en su segunda acepción se refiere al tiempo como la "magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro, y cuya unidad en el sistema internacional es el segundo". Por último pero no menos importante, lo define como una "parte de la secuencia de los sucesos"¹⁹⁰.

Ira Konigsberg en su libro de 1997, editado nuevamente en español en el 2004 por Ediciones Akal, plasmaría que en cine, el tiempo tiene connotaciones distintas según la labor que desempeñe. Por ejemplo, se puede referirse a su condición física, es decir la duración del propio filme, o puede referirse a su función dramática, contemplando la duración ficticia que tiene el filme para ver la acción que ocurre en un lapso de tiempo y en la que se desarrollan los acontecimientos.

El tiempo psicológico consiste en la manera en que un personaje determinado experimenta el paso del tiempo específico y que ayuda a construir la historia. En el caso afectivo, es el sentimiento del paso del tiempo y cómo lo apreciamos mientras

¹⁹⁰ Estos conceptos son recogidos en Real Academia Española (2014). *Diccionario de la Lengua Española*. Vigésima tercera edición. Edición digital. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=Zir6Ipf>, en fecha 15 de agosto, 2015

disfrutamos de la película, este tiempo es distinto del físico, ya que puede parecer más o menos de la duración real.

Por último, en su aspecto cultural, el tiempo será "la forma en que una sociedad o una civilización concretas experimentan el paso del tiempo y la manera en la que viven en el contexto del tiempo" (Konigsberg, 2004 [1997]: 544). En su totalidad estas definiciones comprenderán el tiempo como el resultado del medio fílmico

La dimensión temporal en el medio físico será manipulada en su gran mayoría por la representación que se haga de él, a través del montaje. En resumen, en su más amplia dimensión, el tiempo en cine se ve reflejado mediante el montaje. Tanto el director como el montador, se encargan de establecer los tiempos que corren dentro de la película para los personajes, marcando de esa manera el tiempo que supuestamente ha transcurrido en la acción.

Asimismo el espectador podrá asimilar el tiempo que se «presenta» en pantalla. Se visualizará con elementos obtenidos a través de las transiciones y/o cortes de montaje.

En cuanto a tiempo en cine se refiere, el término duración vendrá a definir la aceleración o ralentización en que se está contando el relato (Sánchez Navarro, 2006).

3.10.8.1. Tiempo fílmico

En los inicios del cine, el tiempo fílmico equivalía a la duración exacta que se utilizaba en grabar una escena, sin embargo con los avances tecnológicos y planteamientos creativos del mismo se pudo hacer adaptaciones a ese tiempo, a través de mecanismos como el acelerar o ralentizar las acciones que se apreciaban (Barnwell, 2009). También fue necesario mostrar momentos que coexistían en el mismo período temporal, dentro de un mismo encuadre y en el mismo espacio, puesto que en muchas ocasiones, uno de los grandes problemas era presentar estas acciones de manera sucesiva o alternando escenas, ya que en "en el ámbito temporal uno de los problemas

que debió resolver el cine es el de cómo mostrar escenas que sucedían simultáneamente"(Zunzunegui, 1989:162).

Estos mecanismos de manipulación del tiempo permiten organizar el material audiovisual de distintas maneras y según lo que se quiera contar: "Así pues los tiempos del relato pueden reorganizar el tiempo de la historia, sin necesidad de seguir la línea lógica temporal de la misma" (García García, F. 2006:117).

Simón Feldman (2004) describirá el tiempo cinematográfico según dos grandes secciones: modificación de origen mecánico —ralentizar y acelerar la imagen — y la modificación de tipo psicológico —modificando el tiempo real de la película a través del lenguaje con el uso de *split screen*, *flashbacks*, saltos, etc.—. En ambos casos se debe tener cuidado con que las referencias que se hagan sean claras para el espectador para evitar confusiones, a menos que sea el deseo expreso del director o de la historia.

El tiempo como elemento compositor de la narrativa y de las imágenes a través del movimiento, impondrá un ritmo que capte la atención del espectador (Feldman, 2004). Por tanto, el movimiento de un objeto o de un personaje entre una toma y otra podrá producir la sensación de desplazamiento del sujeto en cuestión.

3.10.8.2. *Flash-back*

Para poder referirnos al concepto de *flash-back*, utilizaremos la definición del montador del Rey del Val (2002), cuando estipula que "es la forma de narración que quiebra la sucesión seriada de los acontecimientos para ayudar a la identificación de personajes o evocar hechos puntuales" (p. 69). Este método de modificación del tiempo también podrá servir como elemento narrativo para denotar una premonición de algún suceso, es por tanto, que para completar la definición anterior, citaremos a Sánchez Navarro (2006:46) cuando se refiere al flash back o analepsis como "todo movimiento temporal destinado a relacionar eventos anteriores al presente de la acción e incluso, en

algunos casos, a su inicio". Este modelo va en contraposición a la anticipación de cualquier evento que sucede posterior al presente de la historia que se está contando¹⁹¹ (Sánchez Navarro, 2006:46).

3.10.8.3. *Split screen*

La pantalla partida permite al espectador la posibilidad de ubicuidad apreciando dos imágenes paralelas de la acción de los personajes (Marimón, 2014). Este tipo de artimaña funciona para comparar dos acciones o personajes en su propio entorno, mientras el espectador asimila la información contenida en la escena. Se utiliza para demostrar las similitudes y diferencias de una situación, y se utiliza el mismo lenguaje cinematográfico para que, aún cuando las conclusiones sean distintas, se realice el mismo proceso de decodificación del mensaje, según el contenido de la imagen.

3.10.8.4. *Elipsis*

El autor del Rey del Val (2002) empleará la definición de elipsis o salto en el tiempo como "la supresión de acciones accesorias, que ayuda a resaltar otras acciones importantes en la narrativa" (p.69). Sánchez Navarro (2006) por su parte indicará que consiste en un "silenciamiento de cierto material diegético de la historia, que no pasa al relato" (p. 47) y supone indicios con los que el espectador tendrá que contar para crear hipótesis de aquello que ve en la pantalla. De modo que puede dar paso a otra escena, momento o acontecimiento, acallando algo que quizás se desea esconder hasta otro momento o que se desee obviar de la historia contada.

3.10.8.5. *Frecuencia*

El término «frecuencia» se refiere a la cantidad de veces que sucede un acontecimiento específico o la cantidad de veces que se «menciona» en la historia. La frecuencia de un determinado aspecto dentro del relato, conllevará que el narrador

¹⁹¹ El término para designar dicho recurso narrativo temporal es prolepsis o *flash forward*.

decodifique el valor que se le ha otorgado, imprimiendo una huella de aquello que significa (Sánchez Navarro, 2006). "Si un elemento aparece cada cierto tiempo y se lo puede reconocer como el mismo, está unificado por el mero hecho de repetir su aparición" (Sánchez, 2003:44).

4. MARCO METODOLÓGICO

Con el objetivo de poder organizar las delimitaciones del proyecto doctoral y, a su vez, de establecer una investigación fidedigna, fue necesario utilizar una serie de métodos de análisis que nos ayudaron a esclarecer dudas que existían, además de plasmar parte de la bibliografía preexistente al proyecto.

Los parámetros que han configurado el proyecto fueron planteados para corroborar las variables que permitían conocer, previa introducción del tema, el estado de la cuestión y sus antecedentes teóricos mediante la formación del marco teórico, todo esto habiendo ejecutado lo expuesto anteriormente, para la realización de lo que aquí denominamos trabajo de campo.

Aun cuando el proyecto presentado fue en su mayoría de carácter teórico debido al análisis textual filmico, sí es cierto que, dentro de los objetivos trazados, se deseaba dar un paso inicial hacia la creación de un modelo práctico para la elaboración de guiones e historias de mayor interés popular. Por tanto, para poder establecer patrones, primero analizamos cada propuesta desde su núcleo más pequeño hasta la estructura más genérica, deconstruyendo cada segmento como un organismo propio.

Tal como plantearon Casetti & Di Chio en 1991:

Podemos definir intuitivamente el análisis como un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.: en una palabra, los principios de la construcción y el funcionamiento. En suma, se monta y se desmonta el juguete, para saber, por una parte, cómo está hecho por dentro, cuál es la estructura interna, y, por otra, cómo actúa, cuál es el mecanismo (Casetti & Di Chio, 1991: 17).

Con la metodología científica trazada, pudimos evaluar las posibilidades de la realidad versus el imaginario, siendo el segundo un reflejo de lo que sería un «mundo ideal», en cuanto a la posibilidad de construir un esquema que tuviera como resultado producciones entretenidas, eficaces y con un nivel de desarrollo óptimo.

Basándonos en las recomendaciones de Edward T. Hall (1959) de su método de análisis: todo intento de observar, registrar y analizar sistemas proxémicos, que son parte de las culturas modernas, debería de tomar en cuenta los sistemas de comportamiento en los cuales se basan, expresados por las formas de vida más antigua.

Basándonos en las recomendaciones de Edward T. Hall (1959) de su método de análisis, todo intento de observar, registrar y analizar sistemas proxémicos, que son parte de las culturas modernas, debería de tomar en cuenta los sistemas de comportamiento en los cuales se basan, expresados por las formas de vida más antigua.

Para conseguir los resultados de la investigación fue necesario seguir una serie de pasos de análisis. Éste, según Casetti & Di Chio (1991:35), se dividiría en cuatro partes:

[...] se segmenta y se estratifica, se enumeran y se reordenan los elementos, se reúne en un complejo unitario y se les da una clave de lectura, confiando en haber comprendido mejor la estructura y la dinámica del objeto investigado.

En resumen, este proyecto vendría a ser la unión de dos partes, una teórica y una de desarrollo (I+D) tal como lo explica Yolanda Jurado Rojas (2002):

Unificación del método analítico (observación, descripción, examen crítico descomposición del fenómeno, enumeración de sus partes, ordenación y clasificación) y el método inductivo (a partir de casos particulares, se obtienen conclusiones generales explicativas del fenómeno estudiado).

4.1. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Con el fin de determinar el rango de este estudio y la magnitud que se deseaba alcanzar en pro de una investigación de carácter empírico y teórico, decidimos establecer dos fases de investigación. De este modo, las distintas herramientas que se utilizaron para desarrollar este proyecto pudieron cumplir su función, y aún cuando en ocasiones se unificaban para ayudar a profundizar en nuestras indagaciones, cada una de ellas cumplía una labor propia y, como resultado, proporcionaba conclusiones que se ajustaban con exactitud a cada hipótesis formulada durante el primer nivel de la investigación, que fue el análisis de contenido.

4.2. MÉTODO 1: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

El proceso de revisión bibliográfica estuvo organizado según la disposición del proyecto, para así, poder establecer los puntos por los cuales se rigieron los demás apartados teóricos de la misma. En ella se instauraron los focos de interés que se extrapolaron a los demás métodos de investigación.

Los pasos a seguir en la primera fase fueron:

A. *Segmentar*. El primer paso que se debe dar, en todo proceso de análisis, es la segmentación, es decir, la subdivisión del objeto en sus distintas partes. Se trata de individuar en una especie de continuo los fragmentos que lo componen, y de reconocer como algo lineal la existencia de una serie de confines. (Casetti & Di Chio, 1991: 34)

Esto se debió de estudiar segmentando las áreas de investigación, reflejadas en los tres niveles de la proxémica. Dichos niveles se enumeran a continuación:

Precultural: fisiología, anatómica, contacto, perciben su mundo.

Infraestructural: la historia y el paso del tiempo modifica la percepción.

Microcultural: dimensión espacial en los actores de la vida cotidiana y comparten su visión del mundo.

Haciendo uso de la revisión bibliográfica fijamos el estados de la cuestión y los objetivos, extrapolando el planteamiento de los niveles de la proxémica para definir las proposiciones iniciales que fueron necesarias para el entendimiento de la investigación, de modo que se pudieran acotar los parámetros que definieron la investigación *per se*.

Mientras se trabajaba en las primeras fases de este proceso se encontró la posibilidad de modificar continuamente la finalidad con la que, en un principio, se realizaba la investigación, hasta alcanzar una explicación clara del proceso y de lo que se quería conseguir con ella. Durante el desarrollo de este método de análisis suelen producirse alteraciones de lo que se plantea en el escrito final, lo que desemboca en más ramificaciones de posibles hipótesis y consigue que surjan las preguntas de investigación, sirviendo éstas, a su vez, como guía para demarcar el objeto de estudio.

Esta parte, además, requirió de la obtención de información bibliográfica, que ilustraba mejor la problemática que compete al proyecto y a la intención del mismo para resolver cualquier situación que pudiera ser descrita.

B. *Estratificar*. El segundo objetivo es la estratificación, que consiste en la indagación «transversal» de las partes individuadas, en el examen de sus componentes internos. Para determinar segmentos adyacentes ya no se sigue la linealidad, sino que se procede por <<secciones>>, con el fin de captar los diversos elementos que están en juego, ya sea singularmente o en su amalgama. (Casetti & Di Chio, 1991: 34)

Fue necesario seguir un modelo de estudio del rasgo semifijo¹⁹²:

Elementos seleccionados

Obligatorios: se hace presente para el conocimiento del tema.

Optativos: función vital, pero se pueden sustituir unos con otros.

Incorporados: no desempeñan función vital y además se pueden sustituir por otros elementos.

Excluidos: elementos que no están presentes y sólo se pueden utilizar como diferenciadores.

Elementos diferenciados

Estructural: sitúa los objetos en el espacio y el tiempo frente a los demás objetos.

Funcional: analiza el funcionamiento y la casualidad del sistema.

Relaciones entre los elementos del sistema.

Solidaria: palabras que siempre van unidas.

Causales: un elemento influye a otro (pero no al revés).

Específicas: Indica la amplitud del sistema, y sus posibilidades de combinación de elementos.

Esta parte del análisis ayudó a componer tanto los antecedentes que hacía falta conocer para poder entender las teorías plasmadas conforme a lo explicado en las teorías plasmadas en relación al tema y, una vez detalladas, las preguntas que iban vinculadas a la investigación. En este momento del proceso, las nuevas teorías que se relacionaron con el tema analizado, tuvieron un enlace directo con las conclusiones y con la labor que se hizo durante el extracto de conclusiones. Con la información

¹⁹² Servirá como modelo de estudio para los elementos del rasgo semifijo (mobiliario) en un decorado y/o escenografía.

obtenida en la fase de estratificación fue más sencillo formular un esquema para el desarrollo del trabajo de campo.

C. *Enumerar y ordenar*. Sobre la base de lo realizado en la primera parte del recorrido analítico se pasa a una recensión sumaria de los elementos observados: es decir, se delinea un primer mapa del objeto que tenga en cuenta las diferencias y semejanzas tanto en la estructura como de las funciones. (Casetti & Di Chio, 1991: 35)

Esta etapa nos ayudó a definir el marco teórico, que sería dividido en dos secciones. La primera sección trataba una visión de conjunto sobre la cultura, la proxémica y los elementos necesarios para hacer un acercamiento, y capacitaría para el análisis del metalenguaje que aparecía en cada una de las escenas seleccionadas para el estudio empírico.

La segunda sección consistió en obtener una visión de conjunto de todos los aspectos necesarios para el entendimiento del material cinematográfico. En dicha sección, además, se incluyeron detalles que eran necesarios para el entendimiento y posterior análisis de la investigación, delimitando la misma en lo que refiere a materia cinematográfica.

Si bien puede dar la impresión de que las partes no entran en relación directa entre sí, éstas tendrían un enlace común al estudiar el metalenguaje existente en la cinematografía actual a través de la proxémica, enfocándonos en todo aquello que implica la dirección de arte, decorado, vestuario, iluminación, sonido y montaje, sin dejar a un lado la aproximación teórica en la que se apoyaron las consideraciones adoptadas durante la primera fase de la investigación, cuando se delimitaron los objetivos.

D. Recomponer y modelizar. Con esto se da paso decisivo para la recomposición del fenómeno, para la construcción de un cuadro global. De hecho, de nada sirve establecer relaciones si éstas no se reconducen hacia una visión unitaria del objeto que establezca los sentidos, a través de una representación sintética, de sus principios de construcción y de funcionamiento. (Casetti & Di Chio, 1991: 35)

4.3. MÉTODO 2: ANÁLISIS FILMOGRÁFICO

La primera fase representó la parte más teórica del proyecto y requirió un análisis de contenido y una revisión bibliográfica, basados en la propuesta de análisis según Casetti & Di Chio (1991:35) y que lo divide en cuatro partes: segmentar, estratificar, enumerar y ordenar; y recomponer y modelizar.

Según García Gómez (2014) "cualquier texto fílmico supone una acción comunicativa entre el realizador, que aporta un mensaje personal llevado a cabo en un contexto narrativo concreto, y el espectador" de manera que, para analizar un material cinematográfico, es necesario profundizar en los aspectos que confluyen en la imagen visual a través de la descripción y la interpretación (Casetti & Di Chio, 2007) de los datos aportados por la misma.

Así, el análisis fílmico implica descomponer los factores que concurren en determinada imagen y que puedan servir para establecer los elementos presentes y los significados contenidos en la misma

4.3.1. Enfoque del tema

El análisis textual de un film tiene la intención de evaluar la narrativa y la estructura que se conjugan dentro de la producción audiovisual, planteándose qué elementos tienen valor dentro o fuera del campo visual. La estructura formal con la que se realiza dicho análisis está determinada por el lenguaje cinematográfico, en el que los valores del

movimiento de la cámara, el montaje, los efectos visuales, los elementos estéticos y los elementos sonoros ordenan un contexto narrativo (García Gómez, 2014) para conseguir comunicar una información determinada en el guion cinematográfico y el director en conjunto con su director artístico y director de fotografía.

Así pues, se pudieron encontrar respuestas a las reacciones afectivas que se experimentan en determinados filmes a través de la comprensión de los elementos que enlazan los recursos expresivos visuales y sonoros (Cuadrado, 2014) y que suscitan la atención del espectador para comprender lo que sucede.

4.3.2. Vertientes de investigación.

Con este método de recopilación de datos informativos se llevó a cabo un caso experimental de estudio a través de un análisis propuesto según los epígrafes estudiados en el marco conceptual de la investigación, y recurriendo a las percepciones emocionales y afectivas que siente el espectador al visualizar ciertas escenas y los elementos codificados dentro de las mismas.

4.3.2.1. Desglose del tema: líneas de indagación.

Con este planteamiento se han de establecer elementos gráficos y sonoros que intervienen en la elaboración y estructuración del mensaje cinematográfico acorde a cada director, película y escena seleccionada. De ese modo, se definieron las congruencias que designan los significados de cada uno, y con ello pudimos determinar los complementos escondidos dentro de los detalles sumados al lenguaje cinematográfico a través de los elementos involucrados en la dirección artística, fotográfica y sonora, para incluir metasignificados en la narrativa como recurso expresivo que estampa ciertas implicaciones que se envuelven en la producción del significado total señalado en la trama.

4.3.3. Variables

Las variables a estudiar se designaron según los conceptos de carácter artístico valorados a lo largo del marco conceptual, en los que se plantearían las siguientes variables como elementos influyentes en la codificación del metalenguaje en el espacio fílmico. No obstante, nuestro punto de partida para el análisis es cualquier elemento que funcione dentro y fuera del espacio cinematográfico.

Por un lado, se evaluaron los aspectos del lenguaje cinematográfico como, por ejemplo, los movimientos y desplazamientos de la cámara, planos (tipos de planos), encuadres, enfoques, ejes de cámara, etc. Asimismo, se incluyeron los valores destacados en las áreas visuales y sonoras, como escenografía, decorado, ambientación, personajes, estilismo, color, iluminación, sonido, montaje, efectos especiales, etc. Además, se contempló el valor del recurso narrativo de cada uno de estos elementos en la elaboración del guion, de acuerdo al aporte de la trama y según las pautas del director, y de lo que son ejemplos los mensajes subliminales, el *leitmotif*, el *McGuffin*, etc.

4.3.4. Objetivos: la búsqueda de respuestas

Los objetivos de este método estuvieron siempre enfocados a señalar la serie de características que identificaban a cada director, establecimiento ejemplos de estudio. Se pudo así crear un antecedente que marcaría las líneas de la investigación de los modelos no experimentales.

El análisis filmográfico estableció los elementos visuales y sonoros que estructurarían habitualmente las metatramas reconocibles dentro de un relato cinematográfico, determinando así los puntos que se debían valorar al entrar en materia. Se detectaron también qué factores jugaban en la composición visual y sonora para el metalenguaje cinematográfico. Por ejemplo, Kieslowski utilizaba la musicalización

como elemento direccional de la trama: es un elemento que en ocasiones utiliza como un personaje (*ella*) que haces las veces de narrador de la historia dirigiendo al público al éxtasis o hacia el desenlace, haciendo alto en el clímax a través de una sucesión musical que se va elevando a medida que la escena se carga de fuerza narrativa. Se ven sus imágenes plagadas de intencionalidad por el uso de una cinematográfica que parecería sencilla en comparación con grandes producciones hollywoodenses, pero que brinda mayor peso a la narrativa.

De igual manera, Yimou otorga un significado específico al uso de los colores en sus películas otorgándoles significados simbólicos y dando mayor importancia a la cinematografía. Nolan, por su parte, juega con los recursos del *attrezzo* y el decorado para crear significaciones contempladas dentro de la intencionalidad del uso de las mismas, pero que en ocasiones sólo tienen un carácter dramático y en otras de significación.

4.3.5. Muestras

La muestra de este método de análisis consistió en la selección de tres directores para el estudio de caso. Para la elección de los tres directores estudiados, el primer requisito sería que cada uno de ellos respondiese a una nacionalidad distinta y que realizase un tipo de cine reconocido a nivel internacional, pero manteniendo las características autóctonas de la cultura que representaba.

A pesar de que no es un factor «empírico» como tal, un elemento que ayudó mucho a la hora de elegir los directores objeto de estudio fue la recepción de los espectadores, críticos, eruditos, cinéfilos e incluso personas que no fueran asiduas al cine; que pudieran explorar a fondo algunas de las películas analizadas, de manera que fuera más fácil establecer una línea de interés entre el caso de estudio y los participantes del

mismo. Se tuvo en cuenta en todo momento el valor de elegir directores contemporáneos reconocidos y que pudieran servir de ejemplo para futuros trabajos.

En el caso particular de Christopher Nolan, a pesar de tener doble nacionalidad¹⁹³ y aun cuando sus producciones suelen tener un equipo técnico en su mayoría británico¹⁹⁴, es cierto que sus obras son normalmente asociadas al cine *hollywoodense* debido a la alta inversión de capital de esta industria, y se ve influenciado por el alto nivel de aceptación que a menudo tienen sus producciones en el continente americano, por encima del auge en Reino Unido. Inclusive, el director ha llegado a afirmar que, en sus principios, los proyectos que presentó no recibieron apoyo de la industria cinematográfica británica. Según ha dicho libremente, su nación¹⁹⁵ es suspicaz de cosas nuevas y desconocidas, sin embargo, Hollywood le da la bienvenida a las ideas novedosas y originales, al punto de confiar en él producciones millonarias¹⁹⁶. Todo esto sin contar con que es habitual que algunas de sus escenas contengan pequeños detalles e incluso elementos imperceptibles referentes a la cultura americana, como se puede apreciar en las películas elegidas para este proyecto (*Memento*, *Prestigio*, *Origen* e *Interstellar*). *Interstellar* se ha erigido en uno de los mayores exponentes de la cultura americana al hacer referencia a valores integrados y muy apreciados por ésta y a temas de actualidad, p. ej. el deber por la nación y el futuro de la humanidad. Además, el hecho de tener doble nacionalidad, junto con un pasado viajero —la mayor parte de su

¹⁹³ Inglesa y americana desde su nacimiento

¹⁹⁴ Empezando por la casa productora británica, que en la mayoría de ocasiones es su esposa, y un guion británico, escritos junto a su hermano menor Jonathan Nolan.

¹⁹⁵ Refiriéndose a la británica

¹⁹⁶ Publicado por Geoffrey Macnab (s.f.). *Interstellar director Christopher Nolan defends himself against 'mumbling' complaints*. Independent. Encontrado en <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/interstellar-director-christopher-nolan-defends-himself-against-mumbling-complaints-9935697.html>

vida estuvo a caballo entre Estados Unidos e Inglaterra— y haber sido criado en ambientes interculturales que le convertían en alguien aventajado, dota a Nolan y a su hermano —que suele ser coguionista de sus producciones— de una visión interna extensa de ambas culturas, y así cuentan con un acertado referente para la sacar el máximo provecho de la cinematografía americana, con toques internacionales por el vasto conocimiento que tienen de ambas y que ayuda a la percepción del público sobre sus películas.

Para elegir a Zhang Yimou se tomó en consideración sus películas de *wuxia*, donde priman la acción, la lucha con artes marciales y el drama, y en las que procura contar con actores nacionales chinos al igual que con actores reconocidos en el tramo occidental del mundo, no sólo en el hemisferio oriental. Con ellas ganó fama internacional, Se evaluaron las películas *Sorgo rojo*, *Hero*, *La casa de las Dagas voladoras* y *La Maldición de la flor dorada* por desarrollar elementos como el alto contenido cultural y su gran atractivo visual —que han sido motivo de halago para la crítica del mundo cinematográfico—, y por haber conseguido una aceptación notable por parte del público. Si bien es cierto que Zhang Yimou es reconocido en el *mundillo* cinematográfico desde hace muchos años por sus trabajos como uno de los mayores exponentes de la Quinta Ola del cine chino, es importante remarcar que una de las razones por las que elegimos a Yimou antes que a cualquier otro gran director del cine asiático, fue la notoriedad de sus grandes producciones, cargadas de bellos y paradisiacos escenarios caracterizados por historias con peso cultural nacional; por ser capaz de crear un excelente dibujo de fronteras imaginarias y de presentar, al mismo tiempo, personajes universales con los que el público se siente identificado, gracias a los sentimientos y emociones que plasma.

En el cine europeo existen varios referentes que sirven como modelo para este estudio, pero considerábamos necesario escoger a un director de envergadura y que fuese reconocido no sólo por sus compañeros/as del ámbito cinematográfico, por festivales nacionales e internacionales, sino también por el público. Se buscaba un director que tuviese un bagaje cultural amplio que se viera perfectamente reflejado en sus obras aun cuando sus películas fueran de temáticas autóctonas de la nacionalidad del director y que así el producto no dejara de ser interesante para el público europeo en general. De acuerdo con esta premisa, se eligió al director polaco Krzysztof Kieslowski, y, como punto de partida, su afamada trilogía de ficción sobre los colores de la bandera francesa¹⁹⁷ *Tres colores* (dentro de la cual encontramos los títulos *Azul*, *Blanco* y *Rojo*, cuyas temáticas versan sobre los lemas de la revolución francesa¹⁹⁸). Además, para completar el cuarteto de películas a analizar, se optó por la reconocida película *La doble vida de Verónica*. Sus trabajos como director le valieron diversos reconocimientos concedidos en distintos festivales internacionales: recibió el título de Director Internacional y, en especial, el de Director del Cine Europeo, que le reconocía su habilidad para representar el cine y la cultura europeos gracias a la inagotable lista de producciones con trasfondo documental en las que retrata los sentimientos y realidades del ser humano.

Consideramos que la elección de estos tres exponentes y, por consiguiente, de estas tres culturas, ayudaban a acordar los parámetros que serían útiles para este proyecto de investigación. Y esta conclusión se debe en gran medida a que estábamos eligiendo tres culturas que se dividen también en varias subculturas, cada una de ellas con idiosincrasias propias muy particulares pero que, con todo, seguían constituyendo un

¹⁹⁷ La financiación de la película es mayormente francesa, habiendo recibido el encargo de Francia después de ser presentadas sus películas *Decálogo*.

¹⁹⁸ Libertad, Igualdad, Fraternidad.

reflejo fidedigno de la cinematografía moderna. Además, intentamos elegir tres tipologías de cine que pudieran servir de modelo para futuros proyectos de investigación.

4.3.6. Instrumentos

Una vez seleccionados los directores se concretaron los factores principales que nos llevaron a seleccionar determinadas películas y escenas. Se incluyeron dos factores primordiales: 1) el nivel de reconocimiento de cada director por parte de los espectadores; y 2) el nivel de interés de cada director en reflejar historias con bagaje cultural y semiótico propio, considerando el carácter de "reflejo de la realidad" que puede tener un filme contemporáneo de acuerdo a los planteamientos que realice el director del mismo.

De cara a establecer la unidad cinematográfica¹⁹⁹ que íbamos a evaluar dentro de la película, escogimos tres escenas en las que se evaluaron todos los aspectos influyentes de la misma. Tres escenas específicas de cada película —con un total de treinta y seis (36) escenas— en las que se vieran reflejados el inicio de la historia, la etapa del clímax o culminación, que definiremos en nuestro estudio como el punto de inflexión de los personajes con respecto a determinado problema plasmado en el relato y, por último, el desenlace.

Del director Americano-Británico Christopher Nolan se seleccionaron las películas *Memento* (2000), *El truco final* (*El prestigio*)²⁰⁰ (2006), *Origen*²⁰¹ (2010) e *Interstellar*²⁰² (2014). Para el director chino Zhang Yimou elegimos las películas *Sorgo*

¹⁹⁹ Fotograma, plano, secuencia, escenas, etc.

²⁰⁰ Comercializada como "*The prestige*" en inglés.

²⁰¹ Comercializada como "*Inception*" en inglés.

²⁰² Comercializada como "*Interstellar*" en inglés.

rojo²⁰³ (1987), *Héroe*²⁰⁴ (2002), *La casa de las dagas voladoras*²⁰⁵ (2004) y *La maldición de la flor dorada*²⁰⁶ (2006). Y, para el director polaco Krzysztof Kieslowski, las películas *La doble vida de Verónica*²⁰⁷ (1991), *Tres colores: Azul*²⁰⁸ (1993), *Tres colores: Blanco*²⁰⁹ (1994) y *Tres colores: Rojo*²¹⁰ (1994).

4.3.7. Obtención de datos

Los datos se obtuvieron a través del análisis de la información existente sobre cada cineasta y de las escenas concretas que se seleccionaron para su evaluación. Éste cimentó la base sobre la que se evaluaría cada película y también la escena según los contextos cultural, social, político y económico en los que fuera enmarcada la película. Antes de comenzar, se hizo una breve introducción de cada director que describían las características generales propias del tipo de cine al que alude y los recursos narrativos a los que suele acudir.

Para obtener los datos tuvimos que recurrir a la filmografía completa de cada autor, revisando todos los productos audiovisuales del mismo. De ahí se desarrolló una valoración de cada película como unidad propia dentro de un universo cinematográfico creado dentro de la tipología de cine de cada autor.

A partir de aquí se crearían sinopsis de cada película para pasar finalmente a la evaluación de cada escena particular y de la que se hace un desglose minucioso de las

²⁰³ Comercializada como "*Red Sorghum*" en inglés y "*Hong gao liang*" en chino.

²⁰⁴ Comercializada como "*Hero*" en inglés y "*Ying xiong*" en chino.

²⁰⁵ Comercializada como "*House of the flying daggers*" en inglés y "*Shi mian mai fu*" en chino.

²⁰⁶ Comercializada como "*Curse of the golden flower*" en inglés y "*Man cheng jin dai huang jin jiaen*" en chino.

²⁰⁷ Comercializada como "*La double vie de Véronique*" en francés y "*Podwójne życie Weroniki*" en polaco.

²⁰⁸ Comercializada como "*Trois couleurs: Bleu*" en francés y "*Trzy kolory: niebieski*" en polaco.

²⁰⁹ Comercializada como "*Trois couleurs: Blanc*" en francés y "*Trzy kolory: biały*" en polaco.

²¹⁰ Comercializada como "*Trois couleurs: Rouge*" en francés y "*Trzy kolory: czerwony*" en polaco.

acciones que en ella transcurren mientras se examinan diferentes aspectos de la misma. Todo ello se planteó sin ningún orden específico en el que reinaba la correlación argumental existente en toda la filmografía del director específico.

4.3.8. Resultados

Los resultados de este apartado están condicionados por opiniones subjetivas sobre los datos que se exponen. Este análisis, aunque incapaz de arrojar información pertinente sobre nuestras hipótesis, sirvió para ejemplificar los conceptos trabajados en la parte teórica de la investigación. Así, este apartado ha sido de utilidad para explicar la versatilidad con la que los elementos visuales y sonoros ocupan un lugar dentro de la cinematografía, con un papel mucho más prominente que el de meros elementos estéticos y obteniendo así su calificación de recursos narrativos dentro del espacio fílmico. Además, pudo ser utilizado para ejemplificar algunas de los enunciados aportados en otros epígrafes del proyecto.

De igual manera se evaluaron todas las escenas seleccionadas al visualizar repetidas veces el material, tanto de carácter bibliográfico como audiovisual, incluyendo los extras de las películas, las entrevistas con los directores y el equipo técnico de las mismas; los vídeos, a modo de documental, existentes sobre el tema en diversas plataformas online, y la infinidad de información que aparece en artículos de revistas online y en formato papel dedicadas a desmenuzar cada uno de los elementos que confluyen en el producto audiovisual.

4.4. MÉTODO 3: ENCUESTA

Los procedimientos de investigación a través de encuestas sirven para determinar de manera científica las opiniones de las personas (León & Montero, 2002). La finalidad de este tipo de método es utilizar una técnica que se pueda replicar con exactitud, y con

la que se pueda obtener diversidad de respuestas gracias a la sistematización de la información.

El modelo de investigación en el que fue basado este análisis es propuesto a través del método de encuestas dirigido a estudiar la aplicación de las teorías estipuladas y puestas a prueba en la práctica, con la elección de un pequeño grupo representativo como muestra para analizar las características de un conjunto específico. De este modo, se puede evaluar la frecuencia de determinado tema, además de las variables psicológicas y sociológicas de preferencia, opinión, actitudes, etc.

En este método se establece un plan de flujo informacional, en el que el objetivo es recopilar los datos para hacer un informe final que resuma los hallazgos de acuerdo a los epígrafes contemplados en el planteamiento de las hipótesis. A fin de aprovechar este método fue necesario definir previamente los objetivos, identificar la muestra y, asimismo, codificar, clasificar y segmentar la validez de los datos obtenidos (Salkind, 1998).

El motivo de decantarnos por el método no experimental de obtención de datos es que éste nos permitía obtener información con valor cualitativo, pero brindaba, además, la posibilidad de convertirlos en conclusiones cuantitativas según las estadísticas que se pudieran extrapolar de ellas, constituyendo así un valioso punto de apoyo para las teorías formuladas. Es por ello que la encuesta nos servía para establecer, a través de reconocimientos formales, los atributos que otorgan al cine el empleo de su lenguaje y de sus elementos visuales y sonoros. Igualmente consideramos que las respuestas de primeras fuentes serían más específicas a la hora de definir los medidores de gustos de la sociedad consumidora de cine.

4.4.1. Enfoque del tema

Tras el análisis bibliográfico, nos pareció óptimo comprobar nuestras hipótesis mediante el planteamiento de preguntas de carácter cualitativo, siguiendo un principio primordial por el que suponemos que una imagen ofrece un mensaje sujeto a una configuración determinada por la percepción, el pensamiento, la concepción de la misma y el trasfondo cultural, conformando/formando/creando/formulando así una codificación y decodificación de lo que dicha imagen representa. Nos interesamos en este método influenciados por la idea básica que aportó Casetti (1997)²¹¹ y que, citado por Galán Fajardo (2006:125)²¹², afirma que "a primera vista parece completamente evidente que cada filme, mediante la elección de ciertas partes de la realidad, de ciertos tipos de toma, nos proporciona informaciones, impresiones e ideas, es decir, nos ofrece un sentido [...]".

Según lo expuesto por Casetti, y dadas las implicaciones de dicha afirmación, nos pareció perentoria la necesidad de otorgarle un valor a los aspectos culturales que influyen en la elaboración y apreciación del material cinematográfico, siendo aquí obligatorio definir la influencia cultural²¹³ que existía en el consumo cinematográfico y por consiguiente, cómo se reflejaba ésta en el mismo, contrastando el saber popular del tema y extendiendo las aplicaciones del cine y el metalenguaje que lo caracteriza, ampliando el conocimiento existente según comparaciones transculturales.

En conclusión, se intentó trasladar la fase experimental a la realidad comprobando las teorías que se basan en explicar si el auge de un determinado producto

²¹¹ p.67 en Casetti, F. (1997) *Teorías del cine*. 2da edición. Madrid: Ediciones Cátedra.

²¹² Elena Galán Fajardo (2006). Capítulo VII: Análisis del significado y de la recepción de los relatos audiovisuales. Análisis semántico del texto narrativo en García García, F. (Coord.) (2006): *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones Laberinto, S.L.

²¹³ Cultura entendida según aparece en el marco teórico.

cinematográfico está influenciado por la «situación» cultural en la que se crea —o se materializa—, se produce y se distribuye.

4.4.2. Vertientes de investigación.

Mediante la elaboración de una serie de planteamientos dirigidos a encontrar resultados concluyentes, propusimos las vertientes de investigación que guiarían el método a seguir, de acuerdo a la formulación de seis (6) enunciados:

Determinar la predilección hacia géneros y tipo de cine según nacionalidad, sexo y edad, influenciados por la cultura.

Definir los niveles de asistencia a salas de cine determinados por nacionalidad y edad.

Definir los niveles de asistencia a festivales/muestras de cine internacional.

Delimitar el uso de las plataformas de pago para consumo de cine y la preferencia de los usuarios para elegir las películas según edad, nacionalidad y cultura.

Puntualizar los elementos de interés popular para el consumo de cine, considerando la forma de captación del mensaje —metalenguaje— más el interés en lo que se divisa, según cada elemento y en cada cultura, es decir la ecuación vendría siendo algo así: (metalenguaje + interés) x elemento x cultura.

Designar la memorabilidad e interés de ciertas tramas y/o elementos acordes a cada director, película o escena divisada anteriormente.

4.4.2.1. Desglose del tema: líneas de indagación.

Se determinaron gustos en base a preceptos culturales mediante la definición de los elementos audiovisuales que suelen «atraer» al espectador a las salas de cine —o consumo a nivel doméstico— según la nacionalidad. De manera que, nos planteamos si la cultura, el género, la edad o la percepción son factores determinantes.

Se precisaron las probabilidades de asistencia al cine y los motivos por los cuales se mantiene dicha «tradición» de asistencia. Además, se estableció si es mayor o igual el consumo de producciones cinematográficas en contraposición a series, telefilmes y/o programación televisiva en general.

Se precisó el interés que pudiera existir en la asistencia a festivales/muestras de cine internacionales, a personas que no respondan a determinadas profesiones involucradas con el arte.

Se decidió si las plataformas de pago son un competidor directo para la comercialización del cine y asistencia a salas, ya que se traducen en consecuencias negativas para la industria cinematográfica.

Se estableció una comparativa que apoyara o refutara la complejidad técnica (i.e.: efectos especiales), como los elementos que añaden valor a las películas, y que pueda suponer un impacto en el consumo del cine por parte de los usuarios, representados según cultura y edad.

Se comprobaron las variables que influyen en el consumo cinematográfico según edad, género y nacionalidad y/o cultura, particularizando lo que para cada representante de la población es interesante o importante en la creación y consumo de un producto cinematográfico.

Se hizo una distinción entre los usuarios que tienen conocimiento sobre los cineastas, películas o escenas y los que no, y se definió el grado en que son memorables la trama, los detalles o los elementos participativos de la construcción de la historia — metalenguaje—, las interpretaciones o las percepciones de la historia, según la cultura, edad y sexo, otorgando un valor ordinario a cada una de las películas y escenas seleccionadas.

Se puntualizaron las opiniones de cada espectador según su trasfondo cultural, mediante un análisis de entendimiento y comprensión de lo que sucede según lo visto o recordado de cada historia plasmada en las películas y escenas seleccionadas.

4.4.3. Variables

Las variables fijas implicadas en esta encuesta —antecedentes culturales, nacionalidad, profesión y género— son de tipo independiente²¹⁴, y fueron definidas por el investigador para acotar los grupos que serían encuestados. Se les dio respuesta a través de preguntas cerradas que ayudaron a clasificar a los/as encuestados/as demográficamente y conforme a los rangos predefinidos. El objeto central del estudio fue la nacionalidad de los participantes.

Las variables dependientes, por otro lado, respondían al género cinematográfico, elementos estéticos cinematográficos, criterios cinematográficos y frecuencia de consumo, entre otros.

Se usaron también variables controladas²¹⁵, como el idioma en el que estaba redactada la encuesta y el idioma en el que se entrevistó al encuestado/a. Asimismo, se incluyeron variables continuas de autoclasificación²¹⁶ que se separaron en cinco (5) conjuntos de edades comprendidas entre los dieciocho (18) y los sesenta y cinco (65) años.

²¹⁴ [...] representa los tratamientos o condiciones que el investigador controla para probar sus efectos sobre algún resultado [...]. Referencia sacada de la página 25 del libro de **Salkind, N.** (1999): *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall.

²¹⁵ Constancia de las condiciones, asegurando que las variables que no se manipulan aparezcan en el mismo nivel, como es el caso de igualdad de idioma para evitar erratas o confusiones. Referencia extraída del libro de **León, O y Montero, I.** (2002): *Métodos de investigación en Psicología y Educación* (3era edición). España: McGraw-Hill / Interamericana de España.

²¹⁶ Se refiere a variables que pueden adoptar cualquier valor dentro de rangos predeterminados

Por otro lado, se utilizaron preguntas cerradas para una encuesta estructurada²¹⁷ con variables cualitativas ordinales²¹⁸ que obtuvieron como posible respuesta para evaluar el grado de acuerdo del participante preguntas de selección múltiple y de verificación, a través de la elección de varias opciones: preguntas de valoración de magnitud —bastante, ocasionalmente, casi nunca, nunca—, además de preguntas de evaluación de frecuencia —más de una vez por semana, más de una vez por mes, ocasionalmente, rara vez— que, aun cuando no tienen valoración numérica, están designadas por atributos, ya que se apoyaron en las opiniones y consideraciones personales de la persona encuestada.

También se incluyeron preguntas de atribución de valor perceptual —grado de acuerdo— y de atribución de causas, dando paso a variables moderadoras²¹⁹ relacionadas al interés de la persona encuestada por las películas y los elementos que aparecen en la misma²²⁰. Las valoraciones concurrieron entre opiniones objetivas y subjetivas.

4.4.4. Objetivos: la búsqueda de respuestas

El orden lógico de la encuesta estuvo dirigido por la exploración de tres elementos primordiales: elementos personales, críticos y cinematográficos, que proyectaron respuesta a preguntas obtenidas a través del desglose de las hipótesis planteadas mediante el marco metodológico de esta investigación.

²¹⁷ [...] se denominan *estructuradas* cuando el conjunto de las preguntas está previamente determinado [...] y cuando las cuestiones pueden ser tanto abiertas como cerradas. Referencia sacada de la página 120 del libro de **León, O y Montero, I.** (2002): *Métodos de investigación en Psicología y Educación* (3era edición). España: McGraw-Hill / Interamericana de España.

²¹⁸ Presenta modalidades que no sean numéricas, pero que sí existe un criterio de orden.

²¹⁹ Ya sean independientes o dependientes y que se relacionan con intereses que puedan influir en las mismas.

²²⁰ En el caso de no incluir estas variables de interés, nuestras conclusiones serían inexactas, tal como se plasma en el libro **Salkind, N.** (1999): *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall.

La elaboración de estas preguntas la demarcaron factores personales²²¹, cinematográficos²²² y críticos²²³. El objetivo fue determinar el valor que tiene la nacionalidad (evaluada como cultura), la edad y el sexo en el proceso de **creación** —codificación, definición de contexto y trama—, **apreciación** —complejidad del lenguaje cinematográfico, narrativa audiovisual y diseño visual— e **interpretación** —descodificación— del mensaje. Se estudió la influencia de la cultura en la producción y distribución —consumo del producto— de la obra cinematográfica y el auge de determinado producto, planteado en perspectiva desde la relación que guarda cada elemento con la construcción del espacio fílmico.

En otras palabras, estos elementos procuraron respuesta a las siguientes preguntas:

¿La cultura, el sexo, la edad y la nacionalidad influyen en variables técnicas o artísticas?

¿el nivel de complejidad sirve para elegir —o consumir— un producto cinematográfico?

¿qué segmento de población van a ver determinados géneros cinematográficos?

¿El consumo de películas en salas de cine, festivales o plataformas de pago están influenciados por la cultura, la edad, el sexo y en ocasiones la profesión del consumidor?

¿Por qué elegimos ver una película en determinado escenario —sala de cine, festival, casa (plataformas)?

¿La complejidad técnica influye en el consumo del cine, de acuerdo a la edad, cultura o sexo del consumidor?

²²¹ edad, sexo, cultura

²²² Complejidad, contexto: trama, diseño visual e imagen técnica (lenguaje audiovisual)

²²³ Consumo, codificación, decodificación

¿Cuál es la relevancia de estos elementos personales en la apreciación de la complejidad técnica y artística de una película?

¿Las películas están codificadas para que sus tramas sean entendidas —decodificadas— principalmente por un consumidor de determinada cultura, edad o sexo?

¿Te recuerdas más de una película cuya trama y contexto eran socialmente parecidos al tuyo?

¿Hay relación entre quién consume cine y el tipo de cine que consume?

Una vez se obtuvieron todas las respuestas llegó el momento de concluir si, de alguna manera, la cultura, la edad o el sexo de una persona influye en la selección de determinado tipo de películas y, a su vez, si esa circunstancia condiciona el consumo del material cinematográfico de algunos de los directores seleccionados para desarrollar este proyecto. Así, pudimos constatar si la tipología del producto cinematográfico es apreciada en mayor o menor medida por las personas del mismo segmento cultural o de distintos marcos culturales.

4.4.5. Muestras

Para la realización de estas encuestas se ha determinado la franja representativa de la población mediante un muestreo aleatorio estratificado²²⁴ considerando el cumplimiento de requisitos determinados por parte de dicha muestra, que abarca el rango de edad, la nacionalidad/cultura y el género.

En primer lugar, se definieron las divisiones por edad. Las edades representadas se corresponden con el rango de edad más común entre los asistentes a salas de cines y con

²²⁴ Se refiere a una representación **proporcional** de todos los grupos estudiados —en este caso por cultura, nacionalidad, género y edad. Según lo que expone el ejemplo de la página 112 del libro de **León, O y Montero, I. (2002): Métodos de investigación en Psicología y Educación (3era edición).** España: McGraw-Hill / Interamericana de España.

mayor auge en el consumo del producto televisivo. Se decidió excluir a personas menores de edad, ya que las películas "Tres Colores: Blanco" (Kieslowski), "*El truco final*: El prestigio" (Nolan) y "*La maldición de la flor dorada*" (Yimou), no tienen calificación apta para menores, y se evitaría así que arrojara un resultado negativo —esto sesgaría las conclusiones obtenidas y obstaculizaría el máximo aprovechamiento de los resultados.

En segundo lugar, la situación de residencia actual no fue un valor determinante para descartar las personas que participaron de la encuesta, pero sí era importante denotar la nacionalidad jurídica de la persona encuestada, especificando el país de procedencia para poder hacer una clasificación más minuciosa al seleccionar a los participantes. Esto nos permitió tener un mayor abanico de posibilidades, diferenciando a los/as encuestados/as según el continente, la nacionalidad y su antecedente cultural dentro de cada grupo. Durante el proceso, fueron necesarios datos como los antecedentes culturales de la persona encuestada para delimitar sus raíces —hasta tres (3) generaciones previas a la suya; es decir bisabuelos—, y definir la cultura con la que se sienten más identificados —de las mencionadas entre su nacionalidad y su ascendencia cultural—, para establecer parámetros de predilección cultural y reconocimiento como cultural propia. Estos datos arrojaron las conclusiones útiles para realizar una comparación transcultural con los resultados obtenidos.

En tercer lugar, se dividió la representación de cada conglomerado del muestreo en base a tres grupos culturales definidos o derivados a partir de los directores seleccionados —Krzysztof Kieslowski, Christopher Nolan, Zhang Yimou.

En cuarto lugar, fue indispensable que las competencias lingüísticas en español de cada persona encuestada correspondiesen, al menor, a un nivel B1²²⁵, permitiéndole analizar las preguntas y responder a ellas de manera clara y precisa, según fueron pautadas. De esta forma se evitó incurrir en errores de interpretación de los que se desprendieran datos sesgados. Se eligió el idioma español porque gran parte de la información recabada para este estudio se encuentra en este idioma, y así se pudieron evitar las traducciones erróneas y malinterpretaciones de los resultados por parte del equipo encuestador.

En resumen, durante el proceso fue necesario obtener un total de ciento cincuenta (150) respuestas válidas divididas de manera equitativa entre setenta y cinco (75) hombres y setenta y cinco (75) mujeres. Cada género se dividió en tres estratos culturales —veinticinco (25) por cada estrato— dentro de los cuales se hicieron grupos de personas provenientes del continente europeo, del continente asiático y del continente americano. Las veinticinco (25) personas de cada estrato —y género— fueron englobadas en una (1) de las cinco (5) divisiones, según edad, que se establecieron entre los dieciocho (18) y sesenta y cinco (65) años.

Según lo antes expuesto, la selección del muestreo respondió a los siguientes parámetros:

Base muestral: Ciento cincuenta (150) personas divididas en dos grupos

Setenta y cinco (75) hombres:

Veinticinco (25) provenientes del continente europeo

Cinco (5) de 18 a 25 años

²²⁵ Baremo acorde al estándar europeo conocido como "Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación" (MCER siglas en español) —"Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment" (CEFR siglas en inglés)—, e implementado por el Consejo Europeo (Council of Europe).

Cinco (5) de 26 a 35 años

Cinco (5) de 36 a 45 años

Cinco (5) de 46 a 55 años

Cinco (5) de 56 a 65 años

Veinticinco (25) provenientes del continente asiático

Cinco (5) de 18 a 25 años

Cinco (5) de 26 a 35 años

Cinco (5) de 36 a 45 años

Cinco (5) de 46 a 55 años

Cinco (5) de 56 a 65 años

Veinticinco (25) provenientes del continente americano

Cinco (5) de 18 a 25 años

Cinco (5) de 26 a 35 años

Cinco (5) de 36 a 45 años

Cinco (5) de 46 a 55 años

Cinco (5) de 56 a 65 años

Setenta y cinco (75) mujeres:

Veinticinco (25) provenientes del continente europeo

Cinco (5) de 18 a 25 años

Cinco (5) de 26 a 35 años

Cinco (5) de 36 a 45 años

Cinco (5) de 46 a 55 años

Cinco (5) de 56 a 65 años

Veinticinco (25) provenientes del continente asiático

Cinco (5) de 18 a 25 años

Cinco (5) de 26 a 35 años

Cinco (5) de 36 a 45 años

Cinco (5) de 46 a 55 años

Cinco (5) de 56 a 65 años

Veinticinco (25) provenientes del continente americano

Cinco (5) de 18 a 25 años

Cinco (5) de 26 a 35 años

Cinco (5) de 36 a 45 años

Cinco (5) de 46 a 55 años

Cinco (5) de 56 a 65 años

4.4.6. Instrumentos²²⁶

Las encuestas se llevaron a cabo haciendo uso de la red, por vía telemática, a través de la plataforma Google Formularios y fue designada con el nombre **«Encuesta IEPCC»**, que vendría a significar **«encuesta sobre la "Influencia de Elementos Personales, Críticos y Cinematográficos"»** y que se encontraba accesible en diversas *url* según el envío que se hiciera de ella²²⁷ como, por ejemplo, en el enlace web <https://goo.gl/forms/11m9XslwBAXK5Tk2>. Estaba también alojada en el Google Drive destinatario de la cuenta que se utilizó para crear el formulario.

Así, tanto la participación de los/as encuestados/as como el procesado de los datos —ya que esta vía era más rápida y precisa—, fue más factible, ayudando así a optimizar el proceso. La plataforma poseía, además, la capacidad de alcanzar a un mayor número

²²⁶ Nota: el modelo completo de la encuesta se encuentran en el apartado de anexos.

²²⁷ Era posible compartirla en redes sociales o mensajería, enviar por correo electrónico o incrustar en páginas webs según la conveniencia del encuestado.

de la población representada, de manera que disminuyó la necesidad de movilidad por parte del entrevistador para presentar de la encuesta y también resultaría, por tanto, en la comodidad del entrevistado. El uso de una plataforma online ayudó a que la persona encuestada pudiera responder a las preguntas pautadas desde cualquier ordenador o dispositivo móvil —*smartphones, tablets, etc.*—.

Con la finalidad de ayudar a la persona participante a entender el carácter formal de la encuesta y que pudiera así asegurarse de que era apto para rellenarla, se decidió incluir un texto explicativo al inicio de la misma:

«Encuesta IEPCC

En esta encuesta IEPCC (Influencia de Elementos Personales, Críticos y Cinematográficos) queremos determinar cómo las variables de cultura, edad, sexo y/o profesión pueden interferir en la creación, apreciación e interpretación del mensaje cinematográfico y la codificación/decodificación del mismo. Además, queremos determinar el consumo del producto audiovisual y el auge de dicho producto en relación a los elementos que determina el espacio fílmico según las variables antes explicadas.

Es imprescindible ser mayor de edad y entender el español escrito. Además es recomendable, pero no le excluye, el haber visto alguna de las películas de estos directores: Krzysztof Kieslowski, Christopher Nolan, Zhang Yimou.

¡Gracias por vuestra colaboración!»

4.4.7. Obtención de datos

Dado que la aplicación online de Google Formularios recogía las respuestas de todos los/as encuestados/as arrojando datos en forma de resumen o presentando las respuestas particulares, tanto la recopilación de datos como el posterior análisis se realizaron de la forma más recomendable, aunque, de igual manera se hizo un análisis de mayor profundidad de las respuestas obtenidas, distinto al que arroja la aplicación, y

tomando en cuenta aquellos datos que no facilitaba la plataforma en sus análisis y condensación de datos. Como por ejemplo la comparación transcultural y la influencia según nacionalidad y cultura.

La encuesta estuvo disponible online desde el día 1 de noviembre del 2016 hasta el 31 de marzo del 2017, con una duración de cinco (5) meses. En ese tiempo se obtuvieron doscientas cincuenta (250) respuestas, de las cuales ciento cincuenta (150) eran válidas y, por tanto, útiles para comparar los datos en búsqueda de las conclusiones del proyecto. Además, se obtuvieron cincuenta y cinco (55) sobrantes. Y, por último, cuarenta y cinco (45) nulas, que fueron calificadas así porque incurrían en algún error por parte del/la participante, como en el caso de preguntas con respuestas contradictorias o de fallos al no haber comprendido bien la pregunta.

El tiempo que tardaba cada persona en responder las preguntas oscilaba entre los diez (10) y veinte (20) minutos, de acuerdo a la cantidad de películas visualizadas por cada uno/a. No obstante, algún/a participante llegó a dedicarle treinta y cinco (35) minutos por su alto grado de inmersión en la sección de preguntas sobre los filmes visualizados o por ser casos en los que sí se habían visto las doce películas seleccionadas. También influyó la agilidad de los/as encuestados/as para utilizar la plataforma digital y su grado de versatilidad al responder cada pregunta.

De igual manera se utilizaron comparativas con datos obtenidos a través de estadísticas descriptivas de ciertos sucesos para demostrar la fiabilidad de los datos extraídos de la encuesta.

4.4.8. Resultados²²⁸

Una vez realizadas las encuestas se recopilaron los datos ordinarios, para su posterior análisis. De ahí se obtuvieron los resultados útiles para la elaboración de las conclusiones finales. Para poder realizar este proceso fue necesario otorgar una clasificación a cada dato (León & Montero, 2002) para extraer los datos empíricos de esta investigación.

En el proceso de obtención de los resultados de carácter descriptivo, se manejaron los datos arrojados desde la propia aplicación de Google Formularios. No obstante fue necesario rehacer las gráficas que la aplicación proyectaba en la pestaña de «resumen», dado que no existe la opción de descarga de gráficos desde la aplicación, sino que Google solo nos permitió descargar los datos en formato «.csv» o dentro de una hoja de cálculo en sus propias aplicaciones de Drive.

A partir de la obtención del archivo «.csv» utilizamos dos herramientas distintas para la clasificación de toda la información recabada. Por un lado utilizamos el programa de Microsoft Excel 2007 de Office, descomponiendo los datos en columnas²²⁹, para así poder generar los gráficos incluidos en los apartados de resultados. Estos datos fueron utilizados para delimitar las respuestas con validez descriptiva.

En una segunda parte se utilizaron los mismos datos ordinarios del paso anterior, pero en esta ocasión fueron modificados para otorgarles un valor de asignación o de validez. Es decir, para el análisis de estos datos, a través del método comparativo, se

²²⁸ **Nota:** los datos correspondientes a los resultados totales obtenidos a través de la encuesta se encuentran reflejados en los anexos de esta investigación. Exceptuando los gráficos que se utilizaron en las conclusiones.

²²⁹ Anteriormente estaban separados por comas dentro de las mismas columnas.

utilizó el programa informático de IBM llamado SPSS²³⁰, haciendo una conversión paralela en la que se obtuvieron las comparativas estadísticas con las que pusimos a prueba las hipótesis planteadas. De ese modo en las preguntas sobre edad, sexo, nacionalidad, ascendencia cultural, identificación cultural, frecuencia de asistencia y uso, valor de elementos visuales o sonoros convertidos en elementos estéticos o narrativos, percepción sobre elementos visuales-sonoros, los directores y la valoración de los filmes preseleccionados se implementaron números de asignación comprendidos entre «1-5» según hizo falta, mientras que para las preguntas de selección múltiple sobre predilección género cinematográfico, predilección nacionalidad de cine, elementos disfrute de una película, criterios elección película, y para designar cuáles elementos permanecen en la memoria del espectador según gustos, se asignaron números de validez, siendo el «0» inactivo, es decir que no fueron seleccionados, y el «1» refiriéndose a los datos activos que sí fueron seleccionados por la persona encuestada.

Los resultados se englobaron de la siguiente manera:

Doscientas cincuenta (250) encuestas totales, representando el cien por ciento (100%), de las cuales ciento cincuenta (150) fueron validas, englobando el sesenta por ciento (60%), cincuenta y cinco (55) fueron sobrantes, comprendiendo el veintidós por ciento (22%) y cuarenta y cinco (45) nulas que completaban con el dieciocho (18) por ciento.

De modo que, el margen de error delimitado por las cuarenta y cinco (45) respuestas nulas, implicó el dieciocho (18%) de las encuestas totales, establecidos por las personas que no supieron contestar correctamente alguna pregunta sobre las

²³⁰ Programa informático para extraer datos estadísticos en diversas áreas de investigación en ciencias exactas, sociales y aplicadas, además es utilizado para la extracción e información en la investigación de mercado.

películas vistas, y por tanto se convirtieron en respuestas nulas, teniendo que buscar nuevos participantes.

No obstante para el planteamiento de las respuestas, no contemplaremos las cincuenta (50) encuestas no validas, así que solamente se valoraran las otras ciento cincuenta (150) correspondidas al cien por ciento (100%).

4.5. MÉTODO 4: GRUPO DE DISCUSIÓN FORMAL

El método de investigación basado en entrevistas grupales, también conocido como grupo de discusión, consiste en elegir un conjunto de personas relevantes para el análisis del planteamiento de un problema determinado según el curso de la investigación. En este, es necesario establecer tres secciones cardinales: primero se realiza el planteamiento del estado de la cuestión a debatir, en el que se explica brevemente los puntos a comprender, localizando el foco del problema o planteamiento teórico; en segundo lugar se ha de realizar el debate formal para el que se recomienda un grupo heterogéneo habituales a un tema determinado, pero, con posibles divergencia de opiniones; y por último, se hace un apartado de conclusiones en el que se resumen las consideraciones de los participantes con la finalidad de extraer los resultados acordes a la investigación (León & Montero, 2002).

El método de investigación basado en grupos de discusión está desarrollado con la intención de extraer información pertinente sobre un tema desde una fuente principal. En la misma, se deben observar los comportamientos del individuo estudiado. En este planteamiento, nos ocupamos de alcanzar nuestros objetivos, en cuanto esta se condicionó por la búsqueda de respuesta a una serie de preguntas relacionadas a las actitudes y preferencia de los participantes en equivalencia al consumo de cine.

En el grupo se estableció un procedimiento ordenado para seguir las pautas necesarias en el análisis metodológico de la información obtenida, asumiendo como

objetivo primordial el alcanzar una síntesis inducida a partir de las sugerencias realizadas por los participantes. Es decir, se dedujeron comportamientos en grupos determinados según la información otorgada, extrapoladas a sucesos relacionados a la frecuencia, selección e interés por determinadas películas. Aparte, se aprovechó la información para evaluar junto a casos prácticos de opinión concernientes a los directores y películas seleccionadas previamente, con la finalidad de establecer el terreno en el que se evaluaban los participantes del grupo.

4.5.1. Enfoque del tema

Durante las primeras etapas del método de encuesta se consideró potencial el realizar un grupo de discusión formal que sirviera para comprobar algunos de los planteamientos hipotéticos de la investigación. Con ello, se pudo extraer información pertinente sobre los gustos e intereses de los asistentes a salas de cine y consumidores del producto cinematográfico. En el caso específico de este apartado metodológico era necesario valorar la información obtenida desde primeras fuentes, a través de un estudio sociológico de la información conseguida mediante un debate abierto entre los participantes y el moderador. Igualmente se procuró no dirigir las preguntas a cuestiones específicas, sino que por el contrario se valorarían las opiniones de cada participante como suposiciones que avalaban de manera formal las opiniones formadas a lo largo de la investigación.

Este método recurrió a las consideraciones dadas por los participantes según un cuestionario formal, en el que se plantearon los puntos de enfoque de la discusión, dirigidos por temas centrales como el lenguaje cinematográfico, los recursos narrativos, los elementos visuales y sonoros, además de, las consideraciones previas formuladas por cada participante. Llegados a este punto, el moderador tenía total libertad de

facilitar la oportunidad a los participantes re-direccionar la atención a cualquier apartado según lo considerara necesario.

4.5.2. Vertientes de investigación

El proceso de entrevista en profundidad implicó evaluar la asignación de un valor a determinados elementos en la concepción de un producto cinematográfico, y se consideraron las opiniones marcadas por los participantes para llevar a cabo dicho esquema. Así pues, se concedió un valor cultural a las opiniones subjetivas del espectador concernientes a los temas tratados.

Las vertientes por las que se navegó durante el proceso de investigación estuvieron enfocadas en la noción que tiene el espectador —examinado desde el punto de vista de nuestros participantes— concernientes al espacio fílmico y en relación a los mensajes codificados en él a través de un lenguaje cinematográfico y de determinados elementos que contribuyen a la elaboración de un sublenguaje disimulado dentro y fuera de la imagen a través de elementos gráficos y sonoros, el cual decidimos clasificar como: metalenguaje.

4.5.2.1. Desglose del tema: líneas de indagación.

De este modo, se determinó la influencia de las culturas y profesiones en la asimilación de un producto audiovisual, y por consecuente definimos la importancia de los elementos visuales y sonoros en la codificación de metatramas que induzcan a ciertas conclusiones narrativas, aportando al espectador una información pertinente pero no necesariamente concluyente en la elaboración del mensaje mostrado y, según el uso de determinado lenguaje cinematográfico.

4.5.3. Variables

Las variables que se analizaron en este modelo eran semejantes a las estipulas en el proceso de encuestas, sin embargo, en este apartado la edad y el sexo no fueron

elementos determinantes para analizar las cuestiones establecidas, por el contrario, se evaluaron dos particularidades: cultura y profesión.

A lo largo de toda la investigación se le otorgó al factor cultura su carácter de ente decisivo dentro de la elección, apreciación, codificación y decodificación del material audiovisual, de manera que, para poder conjugar este elemento y así poder entablar un hilo conductor, se moldeó el factor «profesión» como un elemento de diferenciación en el interés por los elementos visuales y sonoros. Además, esto influyó en la configuración de nuevas acepciones para concebir el planteamiento con el que se le atribuye determinado valor a elementos específicos, a través del análisis del aporte que hacen al desarrollo y consumo de cine.

4.5.4. Objetivos: la búsqueda de respuestas

Las consideraciones de los participantes proporcionaron como punto de partida un análisis delimitado por las variantes de lenguaje cinematográfico, narrativa audiovisual, espacio fílmico, elementos visuales-sonoros, etc., de modo que, se establecieron preguntas directas que pudieran dar forma a los planteamientos hipotéticos de la investigación. Por tanto, se formularon las siguientes cuestiones:

¿El factor «cultura» obtiene su fuerza gracias a la interpretación del mensaje codificado en la imagen audiovisual?

¿El mensaje y los elementos incluidos en el espacio fílmico, sólo se entienden en su contexto cultural, y pierde valor de interés fuera del mismo?

¿Es interesante el mensaje codificado, cuando no tiene ninguna similitud con la cultura de la persona que lo decodifica?

¿Es el espacio importante para la historia contada?

¿El espacio fílmico y los elementos dentro del mismo, son personajes con sus propias meta-tramas?

¿El espacio fílmico y los elementos que se utilizan son elementos estéticos —decorativos— para la trama central?

¿Un mensaje universal hará más genérico y popular el cine de hoy en día?

¿El futuro del cine como herramienta «informativa», está en codificarlo con un mensaje genérico?

¿En vez de hablar de cine *blockbusters*, *comercial*, *indie*, *de autor*, *etc.* o, podremos hablar de un cine para todos con características comunes?

¿Son los avances tecnológicos los verdaderos protagonistas del cine hoy en día?

¿El paradigma de imagen técnica trae películas más extensas, pero más interesantes?

¿El paradigma de la imagen técnica es realmente lo que interesa del cine actual?

¿Han perdido la narrativa —trama— y el lenguaje cinematográfico su puesto de interés, frente al paradigma de imagen técnica o avance tecnológico?

¿La duración y el contenido son igual de valorados por el espectador?

¿Es más importante las películas que entretienen, que aquellas que cuentan algo interesante?

¿El metalenguaje, encriptado en las películas, se pierde cuando hay demasiados elementos que captar para su posterior decodificación?

4.5.5. Muestras

La selección del grupo focal estuvo delimitada por un nivel nominal (Salkind, 1998), en el que se seleccionaron los participantes referenciados según grupos a los que pertenecen, por ejemplo, europeos con padres americanos, americanos con padres europeos, americanos nacionalizados en Europa y europeos residentes en países americanos.

Para la realización de este grupo de discusión, se localizaron a ocho (8) personas que cumplieran ciertos requisitos predeterminados, de modo que nos pudimos asegurar de no tener ningún tipo de influencia positiva o negativa en los resultados obtenidos a través de este modelo metodológico. Los requisitos que cumplían los participantes eran:

Personas de ambos sexos; mayores de dieciocho (18) años; con nacionalidad comprendidas dentro de los continentes europeo, americano y asiático; haber visto con anterioridad alguna de las siguientes películas: 1) Del director Krzysztof Kieslowski: *Tres colores: Azul*; *Tres colores: Blanco*; *Tres colores: Rojo*; *La doble vida de Verónica*. 2) Del director Christopher Nolan: *Memento*; *El truco final (El prestigio)*; *Origen*; *Interstellar*. 3) Del director Zhang Yimou: *Sorgo rojo*; *Hero*; *La casa de las dagas voladoras*; *La maldición de la flor dorada*.

Por regla general, se cumplieron los requisitos de diversidad cultural y ascendencia cultural, para así, asegurarnos de que hubieran participantes de ambos sexos y diversas procedencias. Para este particular caso, los rangos de edades no fueron una variable determinante para descartar o admitir a ninguno de los participantes, de manera que no fueron incluidas dentro de los datos obtenidos, y por tanto no fueron necesarias para completar este apartado metodológico de la investigación. Igualmente fue necesario establecer la profesión de cada uno para tomar como variable en la obtención de datos y posterior evaluación de los mismos.

La muestra estuvo conformada por los siguientes colaboradores:

Moderador: Ismael. Diseñador gráfico y Web. Español, con ascendencia italiana

Participantes: Raquel, pianista, española ascendencia latina por padres y abuelos venezolanos. Cheijob, diseñador y fotógrafo, con doble nacionalidad venezolana y española. José Antonio, ingeniero en sistema, dominicano, residencial temporal en España. Felipe, físico, colombiano con residencial temporal en España. Alicia,

diseñadora web y publicista, española, ha residido en Alemania y Estados Unidos. Alex, periodista, español, con ascendencia portuguesa. Alejandro, guionista, español, ha residido en Estados Unidos y Alemania. Mónica, estudiante de turismo, rumana, ha residido en España los últimos 15 años.

4.5.6. Instrumentos

El grupo de discusión formal se llevó a cabo en la Calle Alcalá 379, 3B escalera centro. En Madrid, 28027. En este grupo de discusión, se entabló un debate abierto, sobre las películas relacionadas a esta investigación.

A pesar de que esta técnica de recogida de datos cualitativa conlleva un modelo no estructurado de preguntas, se mantuvo una organización constituida por un formato formal de entrevista de profundidad, que intentase emular métodos experimentales de recogida de datos. Por ello, se realizó una selección de miembros en el que se pudieran observar y analizar a los participantes, intentando profundizar en las opiniones de los mismos.

Existían dos únicos valores excluyentes: la edad y el visionado de las películas. Al asegurarnos de la mayoría de edad de cada participante, se compartió con ellos un cuestionario en el que debían enlistar las películas vistas con anterioridad en referencia a los títulos aportados por nosotros.

4.5.6.1. Realización del grupo de discusión

Con el fin de asegurar la veracidad de la información, de modo que no estuviera sesgada, y, reforzando la variedad del grupo, se contempló que al menos tres (3) personas hubiesen visionado la misma película, de modo que se pudo entablar un debate con posiciones a favor y/o en contra sobre cada película seleccionada.

Para la realización de esta actividad, se determinó una franja horaria cómoda para los participantes²³¹, fijándose en al menos cuatro horas totales. Aún, cuando se contempla que la duración tan extensiva de este modelo puede afectar la manera en que interacciona un grupo (León & Montero, 2002; Salkind, 1999), se establecieron secciones y descansos para que así los integrantes del grupo tuvieran tiempo para relajarse y entablar un debate más ameno. La duración total del grupo de discusión se dividió de la siguiente manera:

El grupo de discusión se inició a las 16:30 horas del sábado 18 de marzo, 2017. Empezando con la parte introductoria del guion preestablecido por parte del grupo de investigación, en donde se explicó que la sesión estaba siendo grabada en audio y vídeo. Además, se explicó la estructura planteada para la realización de la sesión, y, se presentó al moderador encargado de explicar el proceso y cómo se iban a repartir los tiempos.

Una vez se acabó la parte introductoria, el moderador presentó a cada uno de los participantes, confirmando los datos pertinentes sobre nombre, nacionalidad, ascendencia cultural, en los casos que hizo falta, y profesión. También incluyó una breve explicación de la estructuración de los tiempos que se manejarían en la realización del debate, y por último hizo una breve introducción de los términos que eran necesarios manejar para la participación en el grupo de discusión.

Una vez finalizada la introducción, el moderador abrió el turno de preguntas preestablecidas, concluyendo con la primera parte de la sesión a las 17:30 horas. El

²³¹ Tanto la selección del día como la hora, se realizó a través de la aplicación *Doodle* —de *Google*— en la que cada participante elegía la fecha y horario que mejor se acoplaba a sus necesidades. El enlace a dicho calendario se puede encontrar en: <http://doodle.com/poll/w4v8a5u7z86b2pb9>

primer receso tuvo una duración de veinte minutos. La siguiente sesión se reinició a las 17:50 horas.

En la segunda parte de la sesión se trataron las preguntas concernientes al uso de efectos especiales, los motivos por los que se visitan las salas de cines, los intereses que suscitan la participación «activa» de los espectadores en la decodificación del mensaje, los elementos que incitan a sentirse parte de las películas, como si se tratase de un personaje más, indiferentemente el narrador que esté presentado en la trama, y además se valoraron los planeamientos que registraban cuando visualizaban una película.

Antes de finalizar esta parte se visualizaron los *trailers* oficiales de cada filme²³², de modo que los participantes refrescaran la memoria, previo la realización de la última parte. La segunda parte terminó a las 18:50, seguido por un receso de veinte (20) minutos. La última sesión se acabó a las 19:10 horas.

En esta sección se trataron las preguntas sobre los directores y películas seleccionados en el proceso preliminar de la investigación. Aquí, cada uno de los participantes expuso sus opiniones al respecto. Esta sesión se extendió más de lo planteado, de manera que los últimos (20) minutos que deberían haber estado destinados a un último descanso fueron utilizados para recoger las conclusiones de los presentes, terminando la sesión a las 20:30 horas. Esto se debió a que los integrantes del grupo estaban en un debate acalorado y no querían cesar el conversatorio.

Luego de esto, el grupo organizador extendió unas palabras de agradecimiento a los participantes y con ello culminó la actividad.

²³²Se preparó el material audiovisual con antelación, en el que se incluía todos los *trailers* oficiales de cada película (en idioma original con subtítulos).

4.5.7. Obtención de datos

El nivel de medición que se utilizó para la obtención de datos recurrió a la confiabilidad y validez de las respuestas obtenidas, de modo que, se estableció una serie de preguntas a modo de guion en el que se debían tratar los temas propuestos. pero, sin condicionar las respuestas de los presentes, así, evitamos coaccionar las actitudes de los participantes en relación a los temas propuestos.

La recogida de datos estuvo condicionada por esquemas en el que se recopilaban las descripciones e interpretaciones obtenidas a partir de las conclusiones del proceso. Estas estuvieron condicionadas por las preguntas realizadas a lo largo de la investigación, y entabladas con los participantes durante el debate.

El modelo de cuestionario que se utilizó para obtener dicha información se basaba en un conjunto delimitado de preguntas de acuerdo a los conceptos que se definieron como necesarios para ampliar el rango de estudio. En ellos, se evaluaron los puntos referentes a: el espacio filmico —el espacio dentro y fuera de campo—; lenguaje cinematográfico —movimientos cámara, enfoques, planos, encuadre—; narrativa audiovisual trama—; elementos artísticos del espacio filmico —decorado, ambiente, iluminación, sonido, música, banda sonora, efectos especiales, vestuario y maquillaje—; el tiempo como elemento manipulado a través del montaje; predilección de formatos cinematográficos —estudio de caso *blockbusters* (superproducciones)—; el metalenguaje en cine; y, una valoración de los directores y películas seleccionadas, todo ello planteado a través de las características que resume la cinematografía de cada uno.

Con el fin de obtener respuestas acerca de todas estas cuestiones, programamos una serie de preguntas pre-establecidas previo al debate que nos ayudaron a navegar las infinidad de probables respuestas y temas de discusión. Entre ellas se encontraban:

¿Cuáles elementos crees que hacen falta tener en cuenta, y con un sentido «lineal» para entender lo que sucede en la trama de una película? ¿Cuáles elementos te llaman la atención en una película? ¿Crees que destaca el espacio dentro de una trama y su historia? ¿Cuál crees que es realmente la función del espacio fílmico: como trama (narrativa), como lenguaje o como personaje? ¿Entiendes que la cultura influye en la trama que estás viendo, y en la manera que la entiendes? ¿Consideras que hacen falta conocimientos culturales para entender la trama? ¿Prefieres ver una película que se identifique con tu contexto cultural? ¿Te gustaría un cine más homogéneo en cuanto a mensaje o estructuración del mismo? ¿Te interesaría ver un cine más cultural y menos comercial? ¿Te gustaría que se generalizara o prefieres tener variedad en cuanto al lenguaje cinematográfico? ¿Consideras que en todas las películas el mismo lenguaje tiene el mismo significado?

¿Prefieres un cine cultural variado igual que los géneros o prefieres que sea igual todo? ¿Te gusta las películas con efectos especiales? ¿Eliges la que tienen más efectos especiales, o eso es un punto a favor, pero no concluyente? ¿Quieres que tengan mayor calidad de imagen técnica o en realidad te da igual? ¿Te importa la duración de una película? ¿La calidad de la imagen y de los detalles, tienen alguna influencia en lo que estás viendo y en la selección de la película, y por qué? ¿Por qué visitar las salas de cine, si puedes verlas desde casa? ¿Prefieres ver una largometraje, un telefilme o una serie? ¿Qué te motiva ir a la salas? Es la imagen técnica —efectos especiales, mejor sonido, mejor calidad de imagen en pantalla, etc.— el elemento más importante dentro de la imagen visual?

Sobre las películas que has visto, ¿Cuál es tu opinión? ¿Identificas elementos culturales o no sueles fijarte? ¿Alguna de las películas que no has visto, te interesaría verlas solo con ver el *trailers*? ¿Qué te atrae de los *trailers*?

Al salir de aquí, ¿Crees que valoras distinto el cine? ¿Cuáles son las conclusiones a las que llegas, al terminar este debate?

4.5.8. Resultados

Los resultados del método de entrevista grupal en profundidad estuvieron determinados principalmente por las conclusiones al final de la discusión, en donde se pusieron en debate las cuestiones relacionadas a la existencia de un metalenguaje en el cine, definiendo la importancia y funcionalidad del mismo.

Asimismo, se evaluó el factor cultura como valor influyente en el entendimiento o consumo de determinados productos cinematográficos, con la capacidad de conceder una cualidad trascendental. Igualmente, se les aplicaron concesiones a la diferencia que existe en la disposición generacional para el disfrute del contenido audiovisual, y por tanto el interés en los elementos visuales y sonoros dentro del espacio fílmico.

Las transcripciones del grupo de discusión ayudaron a visitar nuevamente los planteamientos del moderador, a ciertas preguntas, y, las conclusiones a las que llegaron los integrantes. De este modo, se pudo realizar un esquema general de todo lo tratado, y de igual manera entablar conclusiones, quizás con un bajo nivel de apoyo teórico, pero con valor empírico, que sirvieron para demostrar la veracidad de las hipótesis marcadas en el proceso metodológico de la investigación.

Los vídeos y audios obtenidos durante el proceso se utilizaron para analizar la manera en que los participantes del estudio, según su nacionalidad y ascendencia cultural, tienen ciertos gestos, expresiones o inclusive utilizan determinados tonos de voz, que aporten información no verbal, pertinente a las respuestas obtenidas mediante la palabra hablada. Este tipo de análisis está enfocado según el método de estudio de Albert Mehrabian²³³.

²³³ 7-38-55%

5. TRABAJO DE CAMPO: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1. ESPACIO FÍLMICO

Hacer cine consiste, en buena medida, en la interacción de la puesta en escena (la apariencia y ubicación de los escenarios, la iluminación y los actores) y la manera de filmar (la forma en que los hechos son grabados) (Barnwell, 2009:190).

La primicia del cine es comunicarse con la mayor cantidad de personas posibles a través de la implementación creativa de ideas expresadas mediante el lenguaje cinematográfico, introduciendo mensajes en la composición visual y sonora (Feldman, 2004), fungiendo en su labor de distracción, entretenimiento, informativo, comunicativo y persuasivo de las percepciones preestablecidas por el espectador según su cultura. De acuerdo a Umberto Eco, la percepción se entabla por "la categorización semiótica y la mera discriminación basada en procesos sensoriales" (Zunzunegui, 1989:45). De manera que la conjugación entre lenguaje y tecnología confieren, al cine, su capacidad para readaptarse según los nuevos tiempos narrativos, y según los progresos conferidos tanto a la imagen como al audio (Lara, 2005). Por tanto, en el cine se debe establecer aquello que demarca el área de desarrollo, así que se contempla el espacio²³⁴ como la coordenada del todo audiovisual.

El espacio es la dimensión imprescindible en la narración, en cuanto que sirve como superficie para la representación y para la acción (Timón, 2001), y que es efectuada desde dos ejes. El primer eje está delimitado por el fotograma que aparece en pantalla, definido por los márgenes de la misma (dentro de campo) y por aquello que se construye de manera imaginaria (fuera del campo), según la información conglomerada en la proyección que se hace en la «sala».

²³⁴ Acompañado del tiempo

En su segundo eje, el espacio comprende la dimensión que ocupa dentro de la mente del consumidor según la reconstrucción que hace de las imágenes que se aprecian y que tendrá un significado propio de acuerdo a la información que considera que ha podido reinterpretar (Marchis & García, 2006). Estos espacios comprenden el espacio fílmico y la concepción de dicho espacio por parte del espectador. Dentro del espacio fílmico, la localización de la imagen estará confinada por dos aspectos visuales: el decorado que confiere una calidad estética y la escenografía que confiere su calidad narrativa (Timón, 2001).

"El cine es un arte narrativo en el que el espacio no representado, no mostrado, tiene tanta importancia como el espacio de la representación" (Sánchez Navarro, 2006:104), designando, no solo la reproducción de las imágenes, sino, el uso expresivo que se tiene del mismo según los recursos y soportes que se utilicen para transmitir determinado mensaje (Rancière, 2005).

5.1.1. Imagen. Estructura dentro del campo

La intencionalidad del audiovisual es en primera instancia crear empatía del espectador hacía lo que se proyecta. De forma que, puede identificarse con aquello que le presenta el realizador dentro del relato y se identifique como parte de él (Marimón, 2014) o que se identifique al menos con algún elemento que participe de la narrativa.

Así, se introducirán formas que sean significativas para el espectador (Feldman, 2004), y lo importante es el contenido que se le asigna a cada figura que se visualiza. Su continua repetición podrá determinar el significado comprendido dentro de la imagen cinematográfica. Es decir, el realizador podrá conferir cualidades informativas a una imagen, según en el contexto en el que se utilice y la repetición del mismo para mayor entendimiento. Sin embargo se debe cuidar el no repetir demasiado una misma connotación puesto que puede llegar a cansar al espectador.

La puesta en escena implicará el control del director sobre todo aquello que aparece en la imagen, afectando los elementos estéticos que interactúan con los personajes (Rodríguez Cunill, 2004) infiriendo en la complejidad con la que se expone determinado mensaje. En conclusión, la huella que se deja en el espectador estará macado por el enriquecimiento de la imagen audiovisual, en función de la cantidad de avances tecnológicos, narrativos y estéticos conferidos a los elementos visuales según el poder semántico, cultural y comunicativo, nutriendo así, el lenguaje cinematográfico que permite una renovación constante de las posibilidades creativas (Feldman, 2004) delegadas a la imagen según la concepción ideológica con la que es plasmada.

Desde el punto de vista estético se debe utilizar un manual de concepciones, en el que se plantean procedimientos o normas de composición (del Rey del Val, 2002) que sirvan para explicar la dinamización de la representación del mundo físico que se suscribe en la pantalla, conforme se dirige el foco de atención a determinado elementos visual. Así, la introducción de elementos que induzcan ciertas emociones o sensaciones, según el retrato de la realidad, creadas a partir de las estructuras narrativas, son los factores que conjugan el metamensaje que puede disfrazarse dentro de la metanarración.

Estos elementos puedes tener un valor denotativo, con información pertinente o de carácter connotativo, unidas al imaginario creados por las referencias establecidas en el subconsciente (Rodríguez Cunill, 2004). De ese modo el decorado, el ambiente, la iluminación, el color y los elementos estilísticos: vestuario y maquillaje, unificados mediante la facultad otorgada por el montaje cinematográfico de conferir significado, tendrán dos funcionalidades dentro de la imagen: una funcionalidad semántica en la que se concede al lenguaje una simbología determinada dentro de la imagen presentada describiendo el elemento como un fenómeno narrativo (García Jiménez, 1993); y una funcionalidad cultural en cuanto se convierte en el reflejo de una realidad.

La imagen, y el espacio en sí, se crean mediante la limitación que se hace de él a través de la actuación —movimiento— de los personajes (Marchis & García, 2006), y en relación con las emociones o símbolos que se suscitan con los motivos visuales que se implementan (López Díez, 2015), descritas según las motivaciones que influyen en la personalidad de los involucrados en la escena. Estas imágenes dependerán de la concatenación que se hace entre unas y otras (Galán Fajardo, 2006), valiéndose de la línea discursiva seleccionada para contar la historia, mientras se obtienen implicaciones a través de la expresión visual que se utilice (Gutiérrez San Miguel, 2006) de acuerdo, al esquema visual que determina el realizador.

El color, por ejemplo, es un elemento visual de suma importancia que refuerza el realismo de la historia reaccionado principalmente a sus connotaciones según el contexto cultural y social (López Díez, 2015), mientras, se puede utilizar para referir periodos históricos, emociones basadas en la apariencia cromática, asignación de un significado a determinado uso del mismo, e incluso se puede utilizar para diferenciar o representar partes de la historia o de los personajes. El color por sus connotaciones ayuda a extrapolar situaciones concretas, como por ejemplo el rojo utilizado para enfatizar el poder, al lujuria, el amor y el desenfado, mientras que el verde denota ambivalencia, salud y vitalidad²³⁵.

²³⁵ López Díez (2015: 194) en Utray, Armenteros, Benítez refiriéndose a Patti Bellantoni y el análisis realizado sobre el uso de los colores rojo, amarillo, azul, naranja, verde y morado en noventa (90) películas distintas, en su libro publicado por Focal Press en el 2005: *'If It's Purple, Someone's Gonna Die. The Power of Color in Visual Storytelling'* (Si es morado, alguien va a morir. El poder del color para contar historias visualmente), extrapolan las conclusiones de las secciones dentro de cada capítulo resumiendo las connotaciones concretas de cada color: Rojo: poder, lujuria, desafío, ansiedad, enfado, amor; Amarillo; exuberancia, obsesión, riesgo, inocencia precaución, lugar idílico; Azul: impotencia, inteligencia, calidez, melancolía, frío, pasividad; Naranja: calidez, ingenuidad, amor, exotismo, toxicidad, la tierra en estado natural; Verde: salud, ambivalencia, vitalidad, veneno,

Dentro del discurso narrativo de la imagen fílmica la luz obtiene su carácter técnico, simbolizando los conocimientos que se tienen de determinados elementos visibles. En su dimensión técnica, ha de estudiarse el comportamiento de la misma para optimización de la imagen visual, dando la sensación de tridimensionalidad (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002), también, debe contemplarse su dimensión estética en el que se utiliza como representación (Gutiérrez San Miguel, 2004) de aquellos elementos simbólicos que potencian el significado de la composición, creando un punto de interés en la imagen, mientras demarca el ambiente y atmósfera que pueda llegar a producir sensaciones o emociones diversas en el espectador (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002).

La unión de las trozos fílmicos tiene un función elemental: empalmar las imágenes de forma que se complete la narrativa (Feldman, 2004), para representar la realidad —o la realidad concebida de acuerdo a la idea del director—, según los cánones establecidos mediante la representación del espacio y el tiempo, a través de un ordenamiento específico (Martínez Abadía & Serra Flores, 2002) que resulta en un nuevo método de concepción de dicha realidad (Amiel, 2005). Estos serían los principios plasmados por Eisenstein, Griffith y muchos otros, basando la noción del montaje en una técnica para abordar las líneas narrativas que servirá para dirigir el discurso, concentrándose en acentuar aquellos elementos que parecen servir de recurso narrativo, y, manipulando así, la percepción que se tiene del tiempo o del espacio en pantalla.

La construcción de un «segundo sentido» (Metz, 2002:23) implicaran la conjugación de un sistema doble de significación, basado en aquello que denota y

mal agüero, decadencia; Morado: asexualidad, ilusión, fantasía, misticismo, mal agüero, mundo etéreo

aquello que connota la imagen, en donde el montaje confiere su valor narrativo, gracias a que le asigna un valor dramático-discursivo a los elementos visuales y sonoros como el color, la música, la composición plástica, el decorado, la iluminación, el sonido, la voz en *off* y la musicalización, etc., llegando a crear expectativas, emociones o sentimientos en un espectador interesado en participar del relato.

El decorado tiene que evocar la versatilidad del espacio según la percepción real que se tiene sobre él (Rodríguez Cunill, 2004), de modo que se ha de transmitir una serie de informaciones resumidas dentro del campo fílmico, sin dejar de contemplarse como un elemento estético capaz de contener metadatos de la narrativa, descrita en la imagen visual, y, adjudicándole concesiones sobre su función dentro del relato.

En resumen, cuando se estructura la imagen, en su dimensión narrativa, se debe considerar que, en el lenguaje cinematográfico será importante determinar los encuadres, planos, movimientos y desplazamientos de la cámara de forma que se le atribuye a la imagen su significado previo la conceptualización de aquellos elementos que se introducirán para aportar a la metratama, o directamente para enriquecer el lenguaje, como es el caso de los metalenguajes implícitos en el uso del color, la iluminación, el decorado, los elementos artísticos, etc., planteados con la intención de prever los efectos sensoriales, psicológicos, emocionales que causan, según su utilización.

5.1.2. Sonido. Estructura del fuera de campo

El elemento que en sus inicios funcionaría como mero acompañamiento va obteniendo su fuerza según los recursos que se utilicen, como por ejemplo los diálogos, la voz en *off*, los efectos sonoros, la musicalización e inclusive los sonidos ambiente (Barnwell, 2009), que a veces pasan desapercibidos pero denotan la realidad de los lugares en los que se desarrolla la acción.

De modo que, el sonido, y la música en particular, puede llegar a cumplir cuatro dimensiones de acción narrativa distinta, ya que puede servir de ambientación, especificación, comentario o subrayado de la acción (Gértrudix Barrio, 2006), pero también se le debe atribuir las percepciones y reacciones que suscitan en el espectador que pueden ser opuestas al montaje visual que se hace de ellas, influyendo directamente en la mente del espectador (Roldán Garrote, 2006) dado que al no ser vista, se tiene que interiorizar según los códigos semánticos que conocemos.

En su funcionalidad como «comentario» puede reconocer o dar a conocer, información con desempeño narrativo, en el que se pueden ejercer funciones explicativas, emotivas, comunicativas o metanarrativo, por ejemplo en el caso de la música como elemento participe en las escenas de la Casa de las Peonías en *La casa de las dagas voladoras* (Yimou, 2004).

En el caso de su utilización como «subrayado» es un signo de puntuación que se hace a través de golpes musicales para alcanzar el clímax, por ejemplo la música utilizada en *Origen* (Nolan, 2010) en las escenas del hotel mientras van persiguiendo el vehículo en el que se transportan y se escuchan instrumentos de cuerdas graves, como el violonchelo y el contrabajo, acentuando la pelea que tiene Arthur con el subconsciente de Fisher. También se aprecia en la escena en que Ariadne y Cobb están caminando a través del subconsciente de este, y se acentúa la acción y aumento de tensión con un acrecentamiento en la fuerza musical mediante el uso de instrumentos de metales, como trombones y bombardinos, y la aplicación de instrumentos graves de cuerdas que denotan el ataque del subconsciente de Cobb a aquello que no reconoce, es decir a la manipulación del espacio que está haciendo Ariadne.

En su aspecto de «ambientación» es solamente un contextualizador de intencionalidad expresiva, como por ejemplo, la escena final de la película *Tres colores*:

Blanco (Kieslowski, 1994) en la que se crea el ambiente emocional de los personajes a través de las notas musicales entonadas por la flauta y el oboe. Por último, en su capacidad de «especificación» puede anticipar las acciones según el género y el relato que se utiliza, como si se tratase de un aviso al espectador de la situación que se aproxima.

El espacio puede ser modificado en su funcionalidad o interpretación según el uso narrativo que se haga, confiriendo cualidades propias de acuerdo a la música que se utilice e independientemente de la imagen que se presente en la pantalla (Roldán Garrote, 2006), si analizamos detenidamente su función podremos verificar el desarrollo progresivo que tiene, ascendiendo en función del interés que se le asigna a determinados elementos, y con la que se reconoce la novedad de lo que visualizamos, ampliando la percepción artística del espectador en su formula intelectual-sensitiva (Sánchez, 2003). Inclusive, las percepciones de la imagen estará apoyada por la información que aporta el sonido según su funcionalidad en el espacio fílmico (Barnwell, 2009).

La música, como elemento narrativo, forma parte del lenguaje que se utiliza en la codificación del mensaje, aportando la información que hiciera falta (Roldán Garrote, 2006). Además marcará a determinados personajes y acciones nombrando su presencia o acercamiento, en función de características semántica que se le asigna dentro del relato narrativo, capaz de imprimir un valor reiterativo de la presencia del personaje aún si el espectador no lo ve en la pantalla (Gértrudix Barrio, 2006) aunque ese significado expreso que se le aplique no siempre será entendido igual por cada espectador, así que la frecuencia y/o ritmo con el que aparezca podrá concederle más fuerza narrativa a lo largo del relato.

El código cultural con el que interpretamos la música (Roldán Garrote, 2006) está conferido por las experiencias del espectador, siendo distinto para cada uno, y teniendo

un grado de complejidad según la intención del realizador y la sensación o emoción a la que alude según la percepción del espectador.

Según Gértrudix Barrio (2014), la música en un filme se debe estudiar desde sus parámetros musicales, como una funcionalidad narrativa con respecto a su forma de contenido: personajes, acción, tiempo-espacio; a la forma de expresión: código visuales, sonoros, gráficos, tecnológicos, etc.; y en última instancia focalización, dialéctica, valor sincronía, dominancias sonoras, etc. Para así, evaluar su contenido funcional dentro del medio y referenciado por la capacidad que tiene para adquirir mayor espectacularidad en el proceso de creación del discurso fílmico, renovando las cualidades expresivas del medio (Domínguez, 2004).

5.2. COMPETENCIAS DEL CINE

Hoy en día, hay, tanto focos de información esparcidos por todos los medios de comunicación que es imposible, para un solo espectador, limitarse a un solo medio, o, a una sola fuente. De ahí que exista una lucha constante entre la industria cinematográfica y la inclusión de la televisión y su parrilla de programación —series, telefilmes, miniseries, programas de variedad, etc.— como combatientes de los mecanismos clásicos de información y entretenimiento.

El telefilme y las series de televisión luchan por mantener la atención del espectador con mucha más fuerza que las películas proyectadas en el cine, por tanto, es necesario cargarlas de giros argumentales, puntos climáticos y mecanismos narrativos que amarren al espectador a continuar la linealidad de los mismos (Marimón, 2014), de modo que en las series se incluyen los *cliffhangers* que sirven para mantener el interés del público hasta el próximo capítulo, y se utilicen más actos narrativos, llegando a incluir dos puntos climáticos en el desarrollo de una historia realizada para la televisión.

La competencia del televisor provocó que el cine encontrara un rival en la lucha por atraer a atención del público, de modo que, concedió la oportunidad a los avances tecnológicos para fungir como motor creativo dentro de la creación del relato (Lara, 2005). Así, los avances tecnológicos, como la inclusión del sonido, los efectos creados por computadoras, la imagen 3D y la complejidad de efectos visuales y sonoros, entre otros, tendrían su capacidad comunicativa siempre que tuvieran una cualidad inclusiva en el filme, es decir, que no rompieran con la narrativa —a menos que sea intencional— de manera que continúen con la exposición de una idea, y así, que se pueda mantener la atención del espectador el mayor tiempo posible. Por ejemplo, la utilización de maquetas a escalas para ambientar el espacio, o la creación de escenarios en la película *Interstellar* (Nolan, 2014) sirvieron para que se mantuviera al espectador atendiendo a las situaciones presentadas, sin dudar de la posibilidad de que pudieran ser eventos reales.

La transformación conseguida a través de la inclusión de técnicas de efectos especiales transformaron la manera en que se podía expresar determinado argumento (Lara, 2005), designando una de las diversas maneras en que se puede elegir presentar los acontecimientos, influyendo en el efecto final que pueda inferir dicha imagen —o sonido— en la narrativa (Sánchez Navarro, 2006).

Aunque cada director tendrá sus propias consideraciones sobre el uso de los avances tecnológicos en la configuración de la imagen, es cierto que no podemos descartar como dichas herramientas fortalecen la capacidad que tienen los directores de hacer posible aquellas pautas que tienen concebidas y que se complican en la elaboración (Lara, 2005). Por ejemplo, intentar imaginarse el mundo creado en *Avatar* (Cameron, 2009) sin los avances tecnológicos, es una tarea difícil de lograr, ya que, gran parte de la

historia aprovecha esa concepción para dar vida a los personajes y el ambiente en que se desarrolla la acción.

El permitir al espectador crear a materia de reflexión, las conclusiones que se tiene de un filme, ayuda a inferir una sensación de participación dentro de la asignación de significados a los elementos que conjugan en el material audiovisual (Feldman, 2004).

5.3. INMERSIÓN DE LAS PLATAFORMAS DE PAGO

Actualmente las plataformas de pago están accediendo a un mayor mercado, de modo que, la cantidad de suscriptores a *Netflix* o *Wauki.tv*, prefieren el uso de estas plataformas para acceder a productos audiovisuales, e incluso obras cinematográficas, en vez de asistir a salas de cine.

Un ejemplo claro de esta tendencia es la cantidad de usuarios que tiene *Netflix*. Según las páginas webs *STATISTA.com*²³⁶ y *CNET.com*²³⁷, la plataforma creada en 1997, empezó su servicio online en 1999, ampliado la cartera de oferta principalmente en Europa y el continente Americano. Desde el tercer cuatrimestre del 2011 hasta el cuatro cuatrimestre del 2016 el número de suscriptores a nivel mundial ha escalado hasta noventa y tres (93) millones de usuarios²³⁸ en ciento noventa (190) países, de los cuales aproximadamente cuarenta y siete (47) millones comprenden el mercado

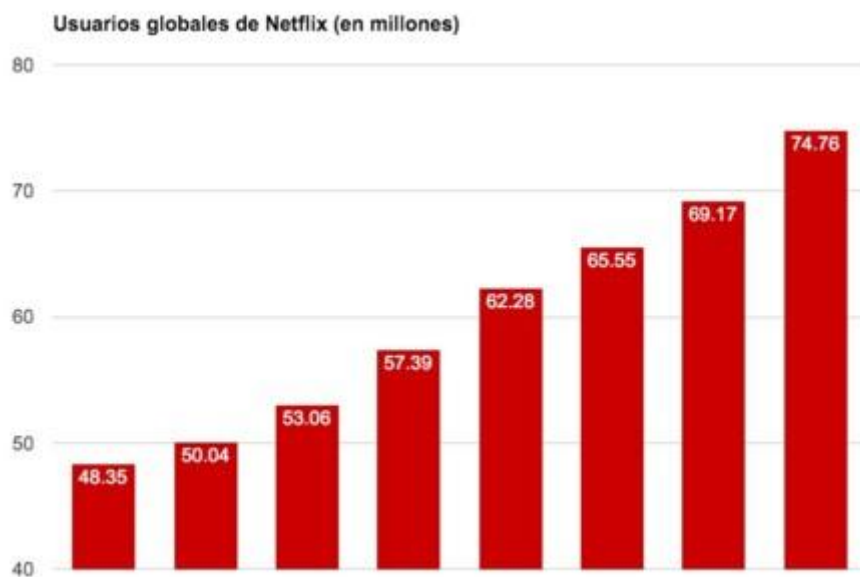
²³⁶ Estadística recuperada en <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/> en fecha 24 de enero, 2017.

²³⁷ Cruz, C. (2016). *Netflix se queda corta en el crecimiento de base de suscriptores* [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.cnet.com/es/noticias/netflix-se-queda-corta-en-el-crecimiento-de-base-de-suscriptores/> en fecha 15 de diciembre, 2016

²³⁸ Dato extraído de: <http://www.infobae.com/america/entretenimiento/2017/01/25/netflix-alcanzo-los-938-millones-de-usuarios-supero-a-los-suscriptores-nacionales-de-las-companias-de-cable-en-eeuu/> en fecha 03 de febrero, 2017

estadounidense y veintiséis (26) millones serían usuarios internacionales, alcanzando ingresos totales de 1.823 millones de dólares²³⁹.

Gráfico 5.1 Usuarios globales de Netflix



Fuente: Gengebeta.com

La empresa americana ha llegado a destituir a cadenas de televisión gracias a la inversión en contenido de calidad de series y películas originales, y, a través de la adquisición de licencias. La compañía anunció para el 2017 la inclusión de mil horas de programación sumadas a las seiscientas (600) horas que ya tenía en parrilla. De modo que, aún cuando la programación televisiva en algunos países sigue teniendo mayor cantidad de adeptos, la plataforma ha ganado terreno a la televisión *premium* por cable, de acuerdo a la cantidad de programación nueva presentada año tras año²⁴⁰.

²³⁹ **Álvarez, R.**, (2016). *Netflix ya supera los 75 millones de usuarios en el mundo y su crecimiento es imparable* [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.xataka.com/streaming/netflix-ya-supera-los-75-millones-de-usuarios-en-el-mundo-y-su-crecimiento-es-imparable> en fecha 15 de diciembre, 2016

²⁴⁰ **Richter, F.**, (2016). *Online Platforms Double Down on TV Programming*. [Recurso online]. Recuperado de: <https://www.statista.com/chart/6290/netflix-amazon-content-investment/> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Por su lado, *Movistar+*²⁴¹ en octubre 2015 superaba el millón de usuarios conectados. Los mismos incluyen un catalogo de series y películas con más quince mil (15,000) títulos, dominando el consumo medio en géneros como la comedia dirigidos además a películas de contenido juvenil²⁴².

Plataformas como *Hulu* que no han salido de los Estados Unidos tenían a enero 2016 nueve (9) millones de subscriptores. Por su lado, *HBO Now* alcanzaba el millón de usuarios, no obstante, en los últimos meses ha intentado introducirse en el mercado europeo de la mano de plataformas como *Vodafone TiVo*. Mientras, en España, *Wuaki.tv* es la auténtica rival del conglomerado americano con cifras aproximadas a dos millones de usuarios²⁴³ según los últimos datos recogidos en el 2014²⁴⁴ y con quinientos (500) mil nuevos subscritores en España en el plazo de seis (6) meses²⁴⁵ según datos actualizados en el 2016²⁴⁶²⁴⁷.

²⁴¹ Antiguo Yomvi

²⁴² Anónimo, (2015). *Yomvi supera el millón de usuarios* [Recurso online]. Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/internet/20151026/54437455206/yomvi-usuarios-movistar.html> en fecha 15 de diciembre, 2016

²⁴³ López, M., (2016). *Netflix saca pecho: así ha crecido la compañía con sus últimos movimientos* [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.genbeta.com/multimedia/netflix-saca-pecho-asi-ha-crecido-la-compania-con-sus-ultimos-movimientos> en fecha 15 de diciembre, 2016

²⁴⁴ Zenith, (2014). *Wuaki.tv: la española que planta cara a Netflix y Amazon*. [Recurso online]. Recuperado de: <http://blogginzenith.zenithmedia.es/wuaki-tv-alcanza-el-millon-de-usuarios-las-claves-de-su-exito/> en fecha 15 de diciembre, 2016

²⁴⁵ Cascón Baños, J., (2016). *Wuaki.tv llega a los 2,5 millones de usuarios en España* [Recurso online]. Recuperado en: <http://www.frikipandi.com/public/post/wuaki-tv-llega-los-25-millones/> en fecha 15 de diciembre, 2016

²⁴⁶ Josh, (2016). *Wuaki.tv supera los 2,5 millones de usuarios* [Recurso online]. Recuperado en <https://bandaancha.eu/foros/wuaki-tv-supera-2-5-millones-usuarios-1723176> en fecha 15 de diciembre, 2016

²⁴⁷ Anónimo, (2015). *Wuaki.tv cuenta con 2,5 millones de usuario* [Recurso online]. Recuperado en <http://www.lavanguardia.com/vida/20160630/402869717256/wuaki-tv-cuenta-con-2-5-millones-de-usuarios-en-espana.html> en fecha 15 de diciembre, 2016

5.4. ESTADÍSTICAS

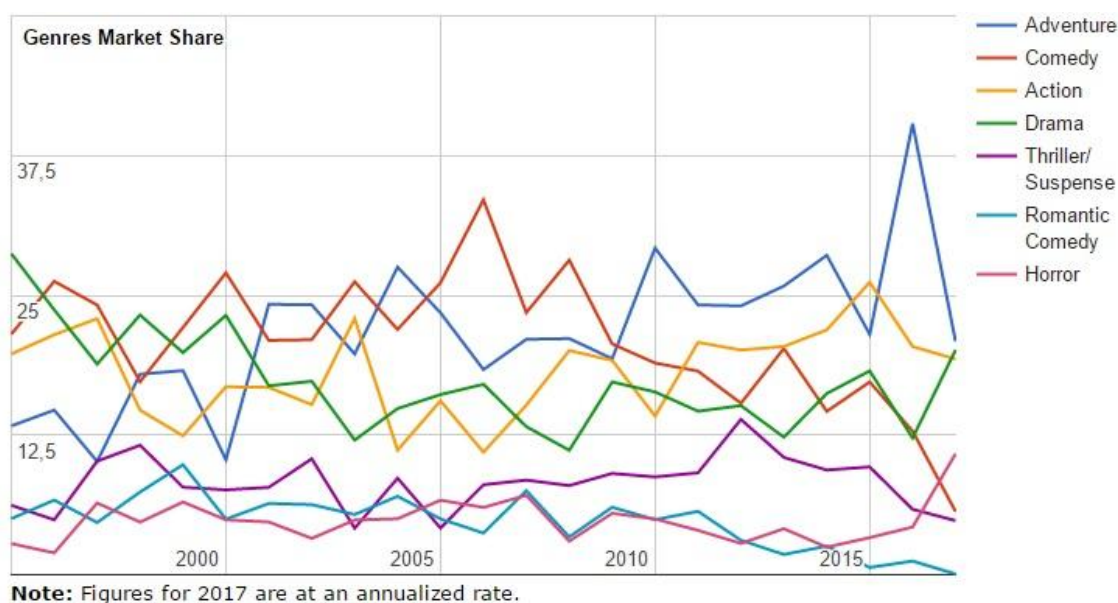
5.4.1. Ganancias resultantes por género en el mercado cinematográfico global

Gráfico 5.2 Ganancias por género cinematográfico 1

Market Share for Each Genre 1995-2017					
Rank	Genre	Movies	Total Box Office	Tickets	Share
1	Adventure	713	\$45,638,468,546	6,696,847,696	22.61%
2	Comedy	2,309	\$42,593,895,235	6,672,482,168	21.10%
3	Action	824	\$36,893,836,805	5,578,353,211	18.27%
4	Drama	4,479	\$33,519,066,959	5,309,035,452	16.60%
5	Thriller/Suspense	899	\$17,046,411,589	2,576,619,384	8.44%
6	Romantic Comedy	537	\$9,397,727,282	1,533,721,792	4.65%
7	Horror	490	\$9,284,459,131	1,428,677,367	4.60%
8	Musical	147	\$2,647,358,464	377,726,547	1.31%
9	Documentary	1,858	\$2,004,555,470	310,451,292	0.99%
10	Black Comedy	153	\$1,268,202,037	188,115,262	0.63%
11	Western	61	\$987,640,402	139,589,464	0.49%
12	Concert/Performance	59	\$384,342,474	52,733,409	0.19%
13	Multiple Genres	33	\$23,511,990	2,974,799	0.01%
14	Reality	4	\$621,696	73,810	0.00%
15	Educational	1	\$28,184	3,343	0.00%

Fuente: The numbers²⁴⁸

Gráfico 5.3 Ganancias por género cinematográfico 2



Fuente: The numbers²⁴⁹

²⁴⁸ <http://www.the-numbers.com/market/genres>

²⁴⁹ <http://www.the-numbers.com/market/genres>

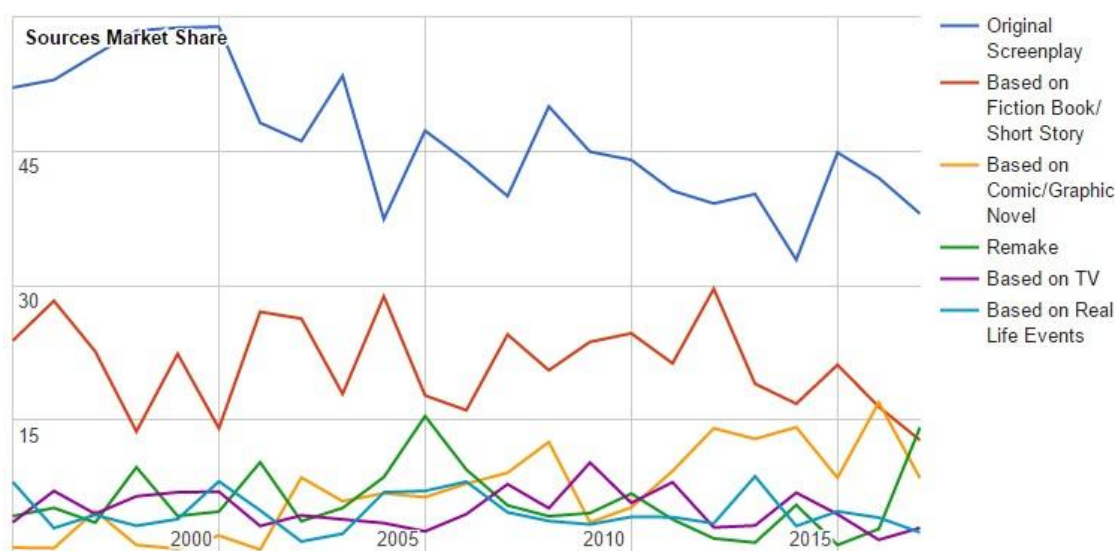
5.4.2. Ganancias resultantes por contenido en el mercado cinematográfico global

Gráfico 5.4 Ganancias por tipología 1

Market Share for Each Source 1995-2017					
Rank	Source	Movies	Total Box Office	Tickets	Share
1	Original Screenplay	6,395	\$92,302,602,476	14,483,961,016	45.72%
2	Based on Fiction Book/Short Story	1,813	\$43,399,659,939	6,672,853,504	21.50%
3	Based on Comic/Graphic Novel	183	\$15,499,976,415	2,130,010,195	7.68%
4	Remake	293	\$11,108,115,009	1,755,505,125	5.50%
5	Based on TV	205	\$10,285,685,477	1,584,137,323	5.09%
6	Based on Real Life Events	2,474	\$9,523,630,307	1,463,562,906	4.72%
7	Based on Factual Book/Article	171	\$5,628,158,527	775,068,537	2.79%
8	Spin-Off	30	\$2,668,801,375	344,269,997	1.32%
9	Based on Folk Tale/Legend/Fairytale	61	\$2,493,744,146	343,047,379	1.24%
10	Based on Play	236	\$2,069,741,981	321,733,450	1.03%
11	Based on Theme Park Ride	7	\$1,372,018,326	206,121,493	0.68%
12	Based on Game	43	\$1,339,567,289	198,932,870	0.66%
13	Based on Toy	11	\$918,966,556	117,126,585	0.46%
14	Based on Musical or Opera	36	\$849,694,814	128,994,949	0.42%
15	Based on Religious Text	25	\$822,430,276	127,328,008	0.41%
16	Based on Short Film	34	\$730,932,931	105,546,353	0.36%
17	Compilation	30	\$101,352,967	17,064,417	0.05%
18	Based on Movie	13	\$91,590,042	11,955,476	0.05%
19	Based on Musical Group	6	\$35,721,899	7,029,047	0.02%
20	Based on Web Series	3	\$9,516,373	1,128,878	0.00%
21	Based on Ballet	3	\$1,204,750	234,154	0.00%

Fuente: The numbers²⁵⁰

Gráfico 5.5 Ganancias por tipología 2



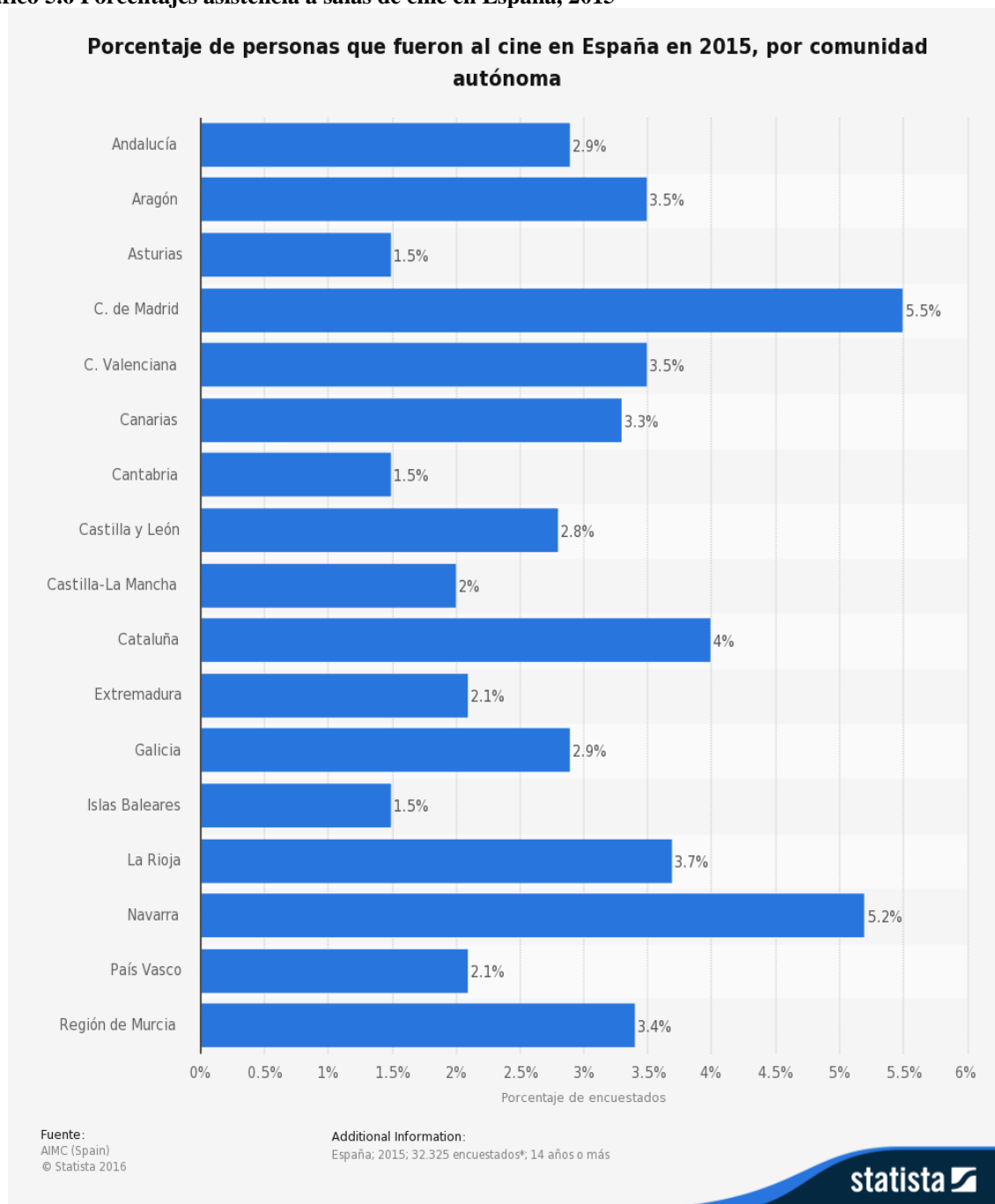
Note: Figures for 2017 are at an annualized rate.

Fuente: The numbers²⁵¹

²⁵⁰ <http://www.the-numbers.com/market/sources>

5.4.3. Promedio de asistencia a salas de cine e impacto de piratería en España

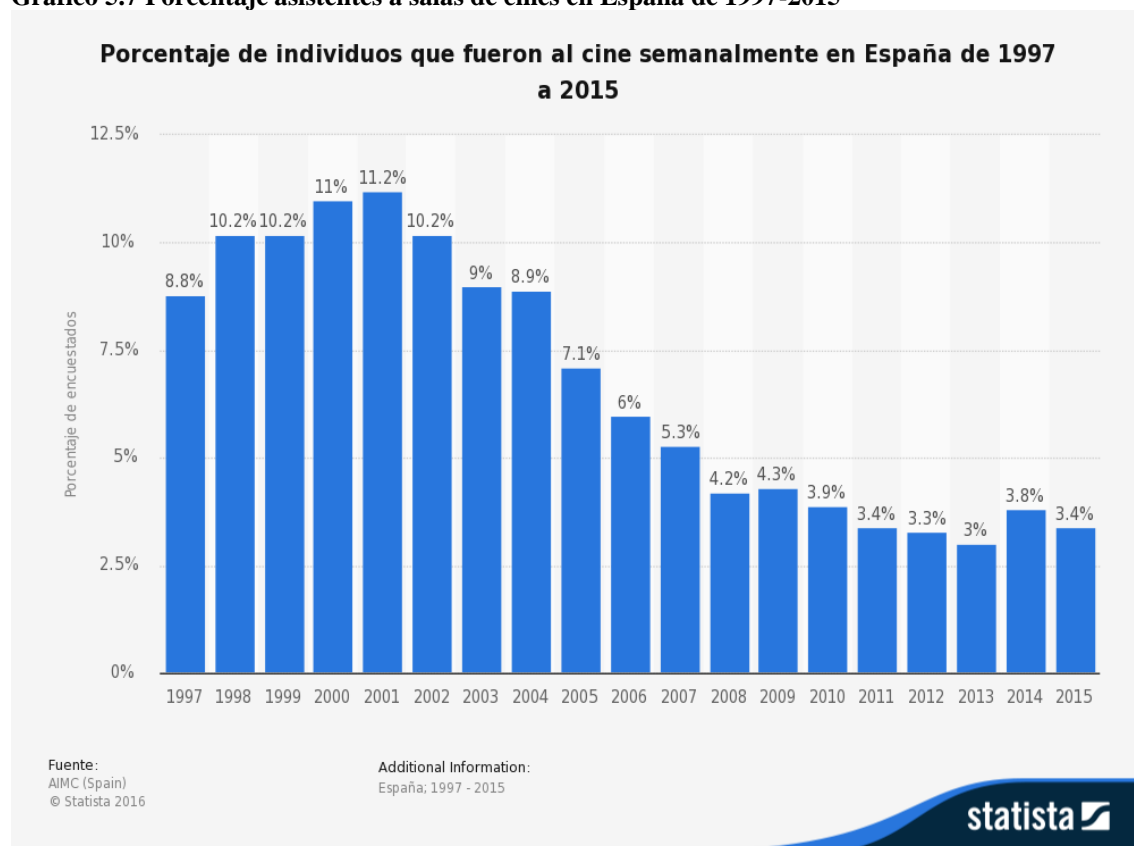
Gráfico 5.6 Porcentajes asistencia a salas de cine en España, 2015



Fuente: Statista.com (AIMC- ESPAÑA)

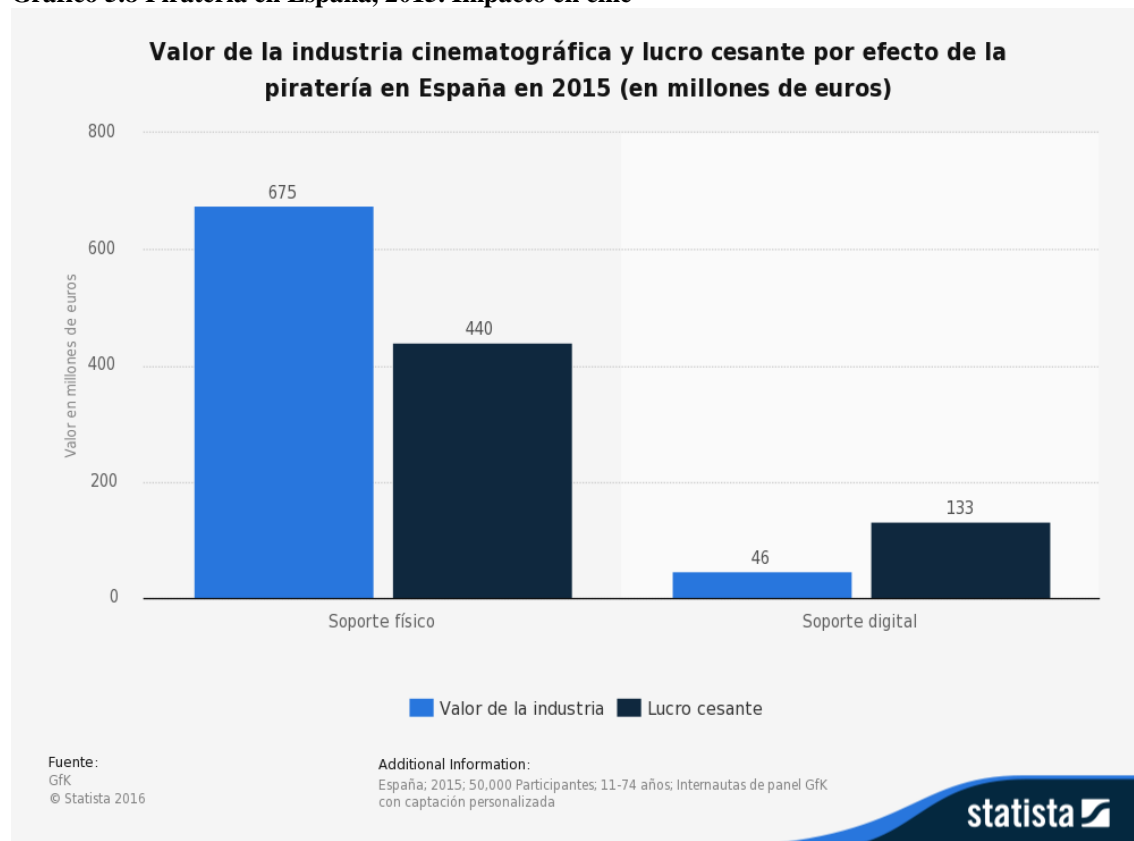
²⁵¹ <http://www.the-numbers.com/market/sources>

Gráfico 5.7 Porcentaje asistentes a salas de cines en España de 1997-2015



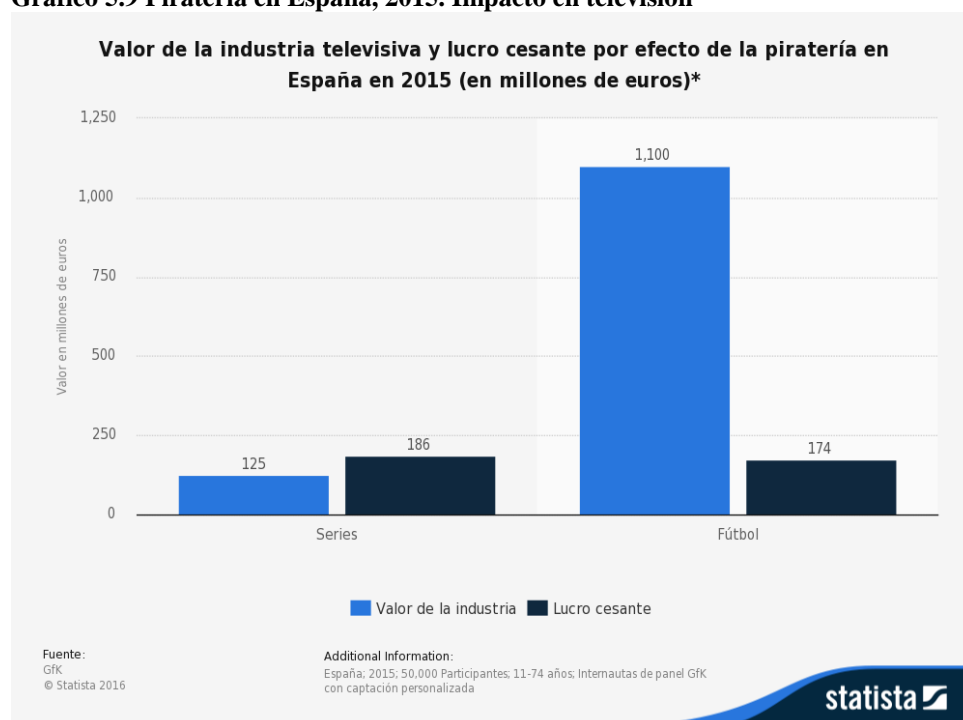
Fuente: Statista.com (AIMC - España)

Gráfico 5.8 Piratería en España, 2015. Impacto en cine



Fuente: Statista.com (GfK)

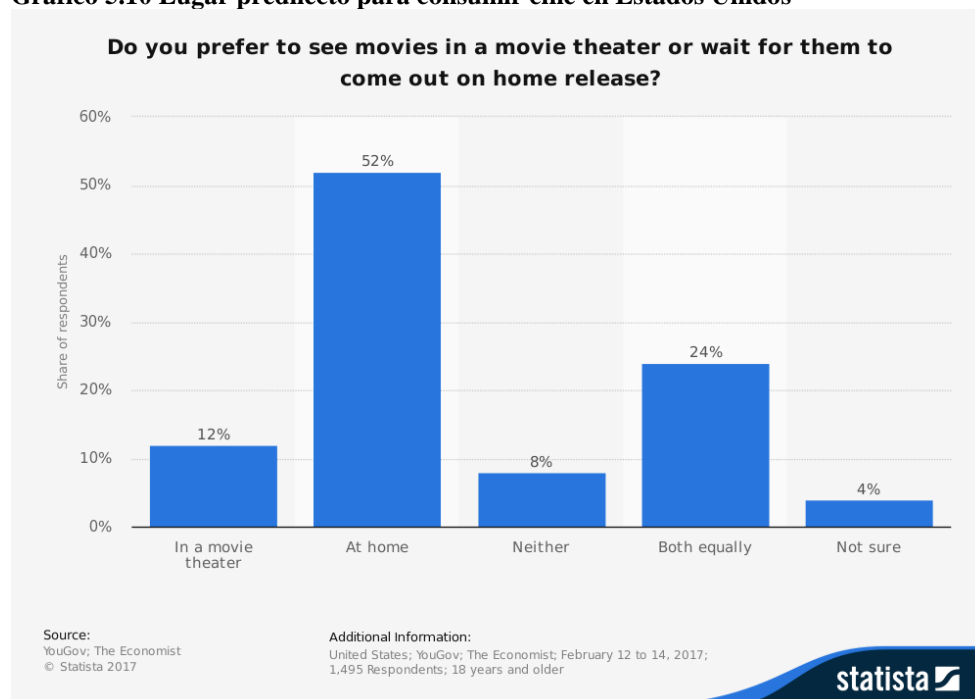
Gráfico 5.9 Piratería en España, 2015. Impacto en televisión



Fuente: Statista.com (GfK)

5.4.4. Preferencias

Gráfico 5.10 Lugar predilecto para consumir cine en Estados Unidos



Fuente: Statista.com (YouGov: The Economist)

En las conclusiones, la estadística servirá para extrapolar junto a los resultados del grupo de discusión los planteamientos hipotéticos sobre la predilección del espectador referente a la asistencia a salas de cine. Basado en un estudio en Estados Unidos.

6. TRABAJO DE CAMPO: ANÁLISIS FILMOGRÁFICO

De cara al análisis fílmico, para entablar el sistema de análisis textual, es necesario concatenar los criterios de valoración que facilitan la lectura del material audiovisual si como de un texto se tratase. En dicho análisis han de conjugar las valoraciones propias de la imagen y del sonido presentando las similitudes del lenguaje cinematográfico con cualquier otro lenguaje de leyes propias, estudiando la sucesión de imágenes que describen una acción cargada de significados y simbolismos propios de la carga ideológica, estética y artística que confiere el director en la elaboración de un metalenguaje predeterminado, dentro de un lenguaje universal (Gutiérrez San Miguel, 2004), así, se ha de crear clasificaciones mediante la categorización de los componente visuales y sonoros que funcionaran como componente direccional del análisis de contenido.

En el análisis puntual de las escenas seleccionadas se estructura desde la formulación del inicio que da introducción a los personajes y su mundo. También, se evalúa el posible punto de inflexión del personaje, que le motiva a hacer cambios o modificaciones a sus actitudes, y, que finalmente, dan paso a la resolución de la problemática trazada en la trama.

De ahí, se debe asociar dicho desarrollo a la transformación o alteración de él mismo mediante la descripción de la acción, obteniendo un resultado final —desenlace—, con la transformación significativa de una situación (Sánchez Navarro, 2006). De igual modo, se debe imprimir las valoraciones y significados propios de quien suscita dichas ideas, contemplando la contextualización en la que se manifiesta el contenido (Barnwell, 2009), entendiendo así el sentido de la trama.

6.1. CHRISTOPHER NOLAN

Christopher Jonathan James Nolan es un director, guionista, editor y productor de cine nacido en Londres en 1970 y portador de doble nacionalidad —inglesa y americana—. Hijo de padre inglés, dedicado a la publicidad, y madre estadounidense, aeromoza y profesora, la familia Nolan dividió su vida entre Londres e Illinois antes de mudarse a Chicago.

Desde temprana edad, Nolan, ya soñaba con ser director de cine, tras haber realizado un puñado de películas caseras con la cámara Super 8 de su padre. En sus años formativos estudió literatura inglesa en la University College London (UCL), la cual eligió por sus instalaciones, y, donde llegó a realizar dos cortometrajes, a la par que proyectaba películas realizadas en 35mm²⁵². El reconocido director en sus años formativos llegó a realizar un tercer corto titulado *Doodlebug* (1997), pero, siempre ha recalcado en la poca financiación que hay en Reino Unido para proyectos fílmicos, de manera que era muy complicado conseguir apoyo por parte de las productoras para sus proyectos, en especial porque todavía no era reconocido dentro de la industria.

Su primer largometraje fue *Following* (1998). La película ambientada en las calles de Londres sigue la vida de un joven escritor desempleado en búsqueda de material para su nueva novela, sin embargo, se encuentra involucrado en un mundo del que no podrá escapar tan fácilmente. La cinta trata la conexión generada entre el concepto de relaciones sociales, y el respeto por la privacidad. Este largometraje financiado por el mismo Nolan, y filmado durante los fines de semanas de todo un año, generó excelentes críticas en diversos festivales cinematográficos, de manera que, le sirvió como carta de presentación para sus futuros trabajos, haciendo posible encontrar financiación para su

²⁵² Su afición a este tipo de material filmográfico lo llevaría a elegir este formato para filmar *Interstellar*, a pesar de que Paramount (la productora) tiene preceptos sobre realizar todas sus películas sobre material digital (Gómez, 2014).

próximo proyecto *Memento* (2000), basado en un relato corto realizado por su hermano menor Jonathan, y titulado *Memento Mori*.

A menudo se considera que Christopher Nolan es un director polifacético, capaz de involucrarse en proyectos pocos tradicionales, pero respaldado por grandes estudios americanos, que a su vez, no sólo intenta traer de regreso la «era dorada de los *Blockbusters*»²⁵³ (Gómez, 2014) como *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), *Encuentros en la tercera fase* (Spielberg, 1977) y la película *El imperio contraataca* (Lucas, 1980) de la saga de *Star Wars*, además, procura conjugar temáticas de poca explotación filmográfica con un gancho argumental distinto y reflejado en el ente humano—de ahí que se consideren ideas revolucionarias—, a la par que introduce planteamientos visuales de realización compleja, y se intenta mantener respetuoso al uso de ambientes orgánicos y personajes principales de confusa estructuración orgánica. En contraposición, elabora personajes secundarios sencillos con elevada carga narrativa, mientras que evoca las obras maestras de reconocidos directores del cine clásico hollywoodense.

Entre sus grandes inquietudes está desarrollar historias cuya base original sean elementos ambiguos, que a su vez, obligará al espectador a mostrar mayor interés en los detalles que retrata en forma de pistas para desenredar la historia, y así, formular su propio entendimiento del desenlace. Inclusive, el director británico es reconocido principalmente por utilizar el *cliffhanger*²⁵⁴, común en las series de televisión, para

²⁵³ Referenciando las opiniones de Nolan sobre sus películas, especialmente refiriéndose a la intencionalidad con la que se realizó su película *Interstellar* (2014).

²⁵⁴ El *cliffhanger* se refiere a dejar un final abierto para atraer la atención del espectador a los elementos que ya se saben de la historia y así formular sus propias conclusiones sobre el desenlace del filme y el futuro de los personajes.

obligar al espectador a prescribir su impresión de la información que ha decodificado del conjunto de imágenes montado en el producto cinematográfico final.

Es por estas cualidades que sus largometrajes, empezando por *Memento*, se llegarían a considerar películas de culto y modelo del cine que muchos de los directores de su generación desean emular. Por ejemplo, Rian Johnson en su película *Looper* (2012), siguió las pautas que había marcado Nolan en *Memento* (2000) y *El truco final* (2006) al contar la historia de forma atemporal, con el fin de crear un relato más atractivo; el cineasta Sam Mendes, por su parte, utilizó como referencia al personaje de Bruce Wayne/Batman en *El Caballero Oscuro* (2008), y de ahí, extrajo la manera en que se mostraba la psicología de un personaje para aplicarlo al protagonista de su historia en la película del agente James Bond 007, titulada *Skyfall* (2012).

Actualmente, conjuga su labor como director cinematográfico y sus colaboraciones como productor ejecutivo, junto a su esposa Emma Thompson, en la productora *Syncopy Films*, con la cual han producido *El hombre de Acero* (Znyder, 2013) con guion de David Goyer²⁵⁵, y la película *Transcendence* (Pfister, 2014)²⁵⁶.

En resumen, algo que definitivamente caracteriza el cine de Nolan es su capacidad de desconcertar y asombrar al espectador en igual medida, con una puesta en escena identificada por el uso frecuente de composición simétrica²⁵⁷, y con el acompañamiento de personajes, decorados, musicalización y efectos visuales propios de las grandes producciones cinematográficas.

²⁵⁵ Recurrente coautor de la trilogía de Batman realizada por Nolan

²⁵⁶ Dirigida por uno de los colaboradores habituales de Nolan, el director de fotografía Wally Pfister.

²⁵⁷ Tal como solía hacer Kubrick, uno de sus grandes referentes visuales.

6.1.1. Características del universo cinematográfico de C. Nolan

6.1.1.1. *Guion, trama, relato*

Una curiosidad del universo cinematográfico de Christopher Nolan es el uso del primer plano para introducir sus personajes, especialmente aquellos con valor protagónico en la historia. Mientras va preparando al espectador para el desenlace de la película suele introducir escenas de diálogos entre dos personajes principales que discutirán sobre las consecuencias que tendrán debido a las acciones tomadas a lo largo de la película. De igual modo, suele introducir un pequeño monólogo del protagonista en el que se plasma un análisis filosófico sobre la incertidumbre de su futuro, mientras su pasado le persigue, continuado por un abrupto cierre a negro.

Otro elemento, que suele relucir, es la inmersión del director en el proceso creativo, llegando a prescindir de la segunda unidad, para así asegurarse que él mismo supervise todas y cada una de las escenas filmadas. Igualmente, es partícipe del proceso de creación del guion literario de sus películas, en conjunto con su hermano Jonathan²⁵⁸, con quien, dice tener una compenetración increíble que le ayuda a desarrollar relatos más interesantes para la industria cinematográfica. Constantemente intenta introducir dentro de sus películas temas habituales como la venganza, la traición-engaño, la pérdida y los sueños aproximándose a la magia del cine de Méliès más que a la habilidad de retratar la realidad de los hermanos Lumière (Gómez, 2014).

Las historias reatadas por él suelen tener una especie de sensación intrínseca de incertidumbre y desasosiego (Casas-Delgado, 2013)²⁵⁹, en la que se plasman el paralelismo de dos realidades: una será de índole confusa, y la otra estará en un plano superior en el que todo parece más claro y entendible, mostrando, al mismo tiempo, los

²⁵⁸ Excepto, por ejemplo, la película *Origen* (2010)

²⁵⁹ Casas-Delgado, Inmaculada (2013). *In Nolan we trust*. artículo publicado en Frame Nº 9.

antecedentes y las consecuencias de las acciones. Además trata de que nada de lo que se divisa en pantalla sea fijo y eterno, sino que recurre a la cualidad cambiante de las cosas, y así juega con el engaño a través de las posibles versiones de la historia.

Al establecer las líneas narrativas del relato, Nolan, atesta de que todos y cada uno de sus personajes tengan una profundidad propia que será de una manera u otra influyente en la historia, de modo que, a medida que se va adentrado en ella, el espectador tiene muchas posibilidades de encontrar en la trama la representación de oscuridad, teniendo como conclusión un final desamparado.

En sus planteamientos narrativos, utiliza muy a menudo el recurso de fragmentación cronológica, de manera que le dibuja al público líneas temporales que discurren en paralelo, así, el espectador, tendrá que ordenar la manera correcta en la que suceden los acontecimientos de acuerdo a los pequeños detalles que aparecen durante el relato. De ese modo, obliga al espectador a ejecutar todas las imágenes en su memoria para así no perderse en el entramado que el director plasma. De una manera muy bien particular, se asegura de que el espectador sea parte de una experiencia vívida que le permitirá extraer diversas lecturas a medida que se sumerge en la historia.

Nolan, en sus películas, le gusta insertar pequeños engaños narrativos, en los que orienta al espectador a conclusiones precipitadas derivadas de lo que está viendo, para luego insertar un cambio de situación, a través de un giro argumental, que puede hacerle dudar de todo lo que cree saber. Por ejemplo, a lo largo de la película *Memento* (2000) hace dudar al espectador de todos los personajes que aparecen en pantalla, sin embargo, lo que menos se espera es que Leonard pueda tener algo que ver con la muerte de su

esposa. En la película *El truco final* (2006) juega constantemente con la rivalidad de los personajes, antes de mostrarle al espectador lo que realmente sucede²⁶⁰.

Entre los elementos más destacables del cine de Nolan está el ilusionismo narrativo y la teatralidad de sus obras por medio de una planificación temporal de la narración. Ésta, dará paso a un final abierto, de manera que, cuenta varias tramas cercanas en el tiempo, que llegarán a confluír para determinar las acciones que conducen al clímax. De ese modo, el espectador tendrá que llenar los huecos con la información que absorbe del relato con partes de las respuestas que encuentra, ya sean escondidas o implícitas. Así, el director exhorta al público a elegir el desenlace que creen más acertado. Además, se vale de narradores autodiegéticos que son de poca confianza, pues no suelen tener todas las piezas del puzle, o simplemente lo modifican a lo largo de los sucesos, como por ejemplo Cobb dentro de su mente, al no poder determinar lo que es real o sueño en *Origen*; Leonard, en *Memento*, debido a su problema de memoria condiciona todo lo que relata; y, Borden hace lo mismo a través de sus diarios en *El truco final*.

Lo que es inconfundible en el cine de Nolan es su constante manipulación del espectador a través del planteamiento de una variedad de posibles clímax narrativos que parecen no llevar a ninguna parte. Por tanto, es complicado definir si una acción determinada es el punto de inflexión del personaje o es una situación extraordinaria que influirá en la acción, y, por tanto, en la historia.

6.1.1.2. Personajes

Uno de los elementos recurrentes en la cinematografía de Nolan es la complejidad psicológica de sus personajes. En ocasiones, le confiere algún tipo de desorden psicológico, cuyas personalidades son proyectada usualmente en el antihéroe como

²⁶⁰ Por ejemplo la supuesta muerte de Angier (Hugh Jackman), o cuando nos enteramos de que en realidad Borden no es una sola persona, sino dos hermanos gemelos.

personaje principal, a través de las percepciones atormentadas que formulamos del protagonista. El director suele utilizar un «héroe» cargado por las obligaciones que tiene en el mundo real y las personas en él, mientras, lucha en contra de sus propios principios y preceptos, pues carece de las virtudes para superar cualquier situación difícil, de manera que, sus defectos suelen tener ventaja en la confrontaciones internas que tiene el personaje a lo largo de las historias. Ejemplo de ello serían de Cobb en *Origen* (2010), Leonard en *Memento* (2000) y Angier en *El truco final* (2006).

Sus personajes protagónicos suelen estar confundidos con las situaciones que se le presentan a lo largo de la historia, así que, están en una constante búsqueda de identidad, y por tanto, han de experimentar una vida cargada de matices claroscuros, que puede llevar al espectador a desarrollar conclusiones erróneas sobre el personaje.

La forma en que Nolan recrea ese arco cambiante, entre lo que vive y siente, no se hace a través de una representación extrema, sino que, se transmite mediante situaciones en las que el personaje vive una falsa realidad para poder sobrevivir en su mundo, así, esboza una delgada línea entre el bien y el mal (Caparrós Lera, 2004), , por tanto no es tan malo como parece ni tan bueno como desea el espectador, manteniéndose al margen de los límites.

La vida de sus personajes está marcada constantemente por la tragedia personal, así que estos, en búsqueda de una identidad, se presentan como un héroe fraccionado por las circunstancias de su mundo. Asimismo, requerirá salir de sus límites espaciales para poder encontrar la lucidez mediante la obtención respuestas, o el cierre que tanto anhelan al conflicto que nos presenta el director. Igualmente, explota la manipulación emocional del personaje principal mediante la reaparición de personajes que se creían muertos y que están allí para perseguir al protagonista y hacerlo pagar o enfrentar sus errores.

Además, le gusta utilizar personajes que parezcan reales y con los que el público pueda identificarse. Así, el espectador considere la posibilidad de conformar parte de sus vidas, mientras lo ubica dentro de la historia que está divisando en pantalla, alcanzando el inconsciente del personaje mediante elementos visuales narrativos. Por ejemplo, en *Origen* (2010) Cobb baja al sótano para encontrar a Mal —su esposa— como si introducirse en lo más bajo requiere de alcanzar un nivel profundo.

Otro factor conector entre sus películas son las interrelaciones del personaje principal con los demás. Por ejemplo, el papel de la personajes femeninos usualmente tienen finales trágicos, llegando a crear un aura de culpabilidad en los protagonistas masculinos que han de sobrevivir con esa tragedia personal. También, incluye la influencia de la relación establecida mentor-discípulo, la cual en ocasiones suele implicar una traición por parte del maestro.

6.1.1.3. *Imagen*

Habitualmente, el director británico procura utilizar decorados realistas, ya que prefiere el desarrollo orgánico de los actores dentro del ambiente, de forma que sus actuaciones serán más reales y creíbles. Asimismo, empleará escenarios reales, prescindiendo en su mayoría de efectos visuales y pantallas verdes, por tanto recurre a escenarios contruados, donde priman los elementos visuales.

Igualmente, en el cine de Nolan, es muy usual utilizar la arquitectura y las localizaciones con un papel determinante, como por ejemplo en *Origen* (2010), donde tiene fuerza narrativa y no se muestra como simple elemento decorativo. En sus películas también utiliza las delimitaciones de la ciudad como parte de las limitaciones del personaje, en las que deslinda la psique humana a la prisión opresiva que puede ser ese espacio delimitado.

6.1.1.4. *Sonido y música*

En el mundo cinematográfico de Nolan, este suele emplear continuamente elementos musicales para acompañar las acciones que de una manera u otra subrayan lo que suceden la escena, de forma que, son mínimos los momentos en sus películas que no incluyan algún tipo de musicalización. Es decir, la música se integra en el relato como parte de ella (Gómez, 2014), y de ese modo, poder introducir un valor dramático a dicho elemento sonoro, con la intención de que acentúe acciones, sentimientos o emociones, como por ejemplo, la canción *Non, je ne regrette rien* de Edith Piaf, empleada por Hans Zimmer —ralentizada— para salir de los sueños²⁶¹.

En ocasiones, Nolan utiliza una musicalización que pueda acentuar la acción, pero que de igual manera la acción puede funcionar sin ella, es decir que el relato no cambia solamente por incluir este elemento.

6.1.2. Análisis textual por escenas seleccionadas de C. Nolan

6.1.2.1. *Memento*

Tabla 6.1 Ficha técnica *Memento*

Nacionalidad/año	EE.UU (2010)
Dirección	Christopher Nolan
Guion	Christopher Nolan
Duración	113 minutos

Fuente: de elaboración propia.

En la película del 2000 basado en un relato corto de su hermano Jonathan, *Memento Mori*, Nolan a través de una estrategia de montaje anacrónico cargado de analepsis y prolepsis, cuenta dos historias confluyentes entre una versión alterna y otra real,

²⁶¹ Lo que se conoce en la película como el *kick* o patada.

mientras, desconcierta la predisposición del espectador (Rentero, 2006) al entendimiento del relato.

Este tipo de montaje ayudará a suscitar en el público la sensación de empatía con el personaje de Guy Pearce (Leonard), ya que el espectador tampoco tiene la realidad completa, sino que va recibiendo trozos, de modo que crea la sensación de «perdidos» dentro de la trama. Por tanto, el espectador —y Leonard—, estarán desconcertados e intentaran recomponer lo que va sucediendo, mientras van aprendiendo cosas nuevas que alude a la noción de haber «olvidado» aquello que en teoría ya ha sucedido. El blanco y negro en contraposición al color ayuda a demarcar cuando se están presentando momentos actuales o un recuerdo. Aunque sean acontecimiento del pasado, el público desconoce lo que está sucediendo puesto que no se ha presentado en el relato visto en pantalla.

La película trata sobre un investigador de una agencia de seguros que sufre una enfermedad llamada amnesia anterógena, la cual le impide crear nuevos recuerdos²⁶², y que intenta descubrir el asesino de su mujer, concentrado en el último recuerdo que tiene del hecho, donde recibe el golpe en la cabeza que causa su enfermedad. Leonard, intentará reunir las pistas que hacen falta a través de las fotos y tatuajes que utiliza para «mantener» nuevos recuerdos. El elenco está completado por Carrie-Anne Moss (Nathalie), Joe Pantoliano (Teddy), Mark Boone Junior (Burt), Stephen Tobolowsky (Sammy), Harriet Sanson Harris (Sra. Jenkins) y Jorja Fox (esposa de Leonard).

²⁶² Aunque recuerda su pasado.



Fig. 6.1 Mapa cromático introducción personaje *Memento*
Fuente: elaboración propia

La primera escena de la película es un primerísimo plano de una fotografía en la que se no se aprecia claramente el significado de la misma. Incluso, la escena es un regresión en el tiempo en donde el director presenta pistas sobre lo que sucederá, en orden anacrónico, en la historia. La próxima secuencia es una escena en blanco y negro que denota paso regresivo del tiempo, y que intenta ubicar al personaje en una situación determinada. No obstante, consideramos que las primeras pistas sobre quién es el personaje y lo que sucede, viene a continuación con la introducción de Guy Pearce (Leonard) mientras le explica al espectador —a través de la conversación con el dependiente del hostel— quién es, la enfermedad que adolece, y cómo esta le impide almacenar nuevos recuerdos, de manera que recuerda quién es y poco más.

Además, con esto nos introduce a la problemática principal. Leonard —o Lenny, como le llaman constantemente, a pesar de que lo odia— era una agente de seguro que perdió a su mujer en una agresión, y está intentando unificar las piezas para descubrir quién lo hizo, y así, poder vengarse.

La escena incluye un primer plano del rostro de Leonard mientras cuenta inexpresivamente su situación. Esto, a lo largo de la película, podrá denotar su impotencia para imprimir importancia a los personajes con los que interactúa, y se apoya en la capacidad que descubre —junto al espectador— que tiene para infringir dolor a otros.



Fig. 6.2 Mapa cromático escena clímax *Memento*

Fuente: elaboración propia

El giro argumental o culminación, llega en el momento en que el director decide unificar las dos líneas temporales que está contando. En esta escena convergen las acciones a color, con lo contado a manera de *flashback* mediante inclusión de secuencias en blanco y negro.

El punto exacto de confluencia es la foto que hace Leonard en blanco y negro, y que, a través de un elemento gráfico digital, la fotografía va obteniendo color, al igual que toda la escena. En ese momento dos puntos de la historia se conectan para desenlazar y organizar mentalmente el orden cronológico de los sucesos y sus significados. A partir de este momento se esclarecen todos los nexos que conectan las dos historias.

Una vez más, las fotografías serán parte del puzle que tiene cabida en la historia y que están conectadas por los recuerdos previos al accidente. En la escena, Nolan introduce la luz como un elemento dramático que se contrapositiona a la oscuridad que se observa constantemente en el escenario, como representación del momento más oscuro de la vida de Leonard. Incluso, seguida esta escena, el personaje sale al exterior como si se tratase de una representación de la libertad al saber realmente lo que ha sucedido, como si todo estuviera esclarecido por primera vez.

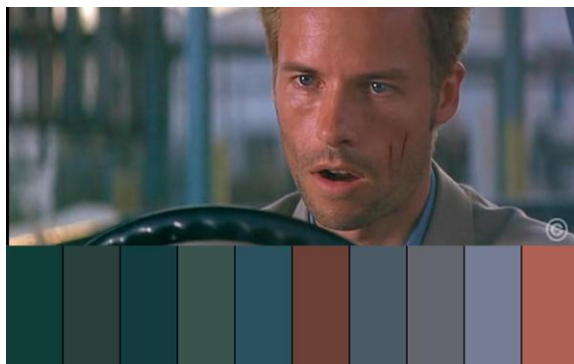


Fig. 6.3 Mapa cromático desenlace *Memento*
Fuente: elaboración propia

El desenlace se viene arrastrando desde que inicia el monólogo con el cual Leonard —y por tanto Nolan— han de decidir el destino del personaje, y se cierra en un abrupto fundido a negro que obliga al espectador a asumir el próximo paso del personaje. La crítica y el público insisten en que se pueden encontrar pistas en la trama, si se vuelve a visionar mientras se organiza el orden cronológico de las acciones, y así, entender el orden exacto en cómo sucedió todo²⁶³.

De igual manera, Nolan recurre a su habitual primer plano del personaje para intentar introducir al espectador dentro de la mente de Leonard e insinuar sus futuras acciones. En este caso, el plano esbozará la actitud del personaje frente a las acciones que ha estado realizando hasta el momento, enfatizando su indecisión entre recordar o no, y por tanto elegir entre hacer el bien o el mal.

6.1.2.2. *El truco final*

Tabla 6.2 Ficha técnica *El truco final*

Nacionalidad/año	Estados Unidos y Reino Unido (2006)
Dirección	Christopher Nolan
Guion	Jonathan y Christopher Nolan
Duración	130 minutos

²⁶³ En la edición especial del DVD se pueden encontrar las escenas en orden cronológico.

Fuente: de elaboración propia.

El truco final es una película de Christopher Nolan y adaptación, realizada por su hermano Jonathan y el mismo, de la novela homónima de Christopher Priest.

La historia sigue a los magos Robert Angier y Alfred Borden, mientras estos están obsesionados con realizar el mejor truco ilusionista, con el que acabará con su rivalidad. Situada en el Londres victoriano, la película es narrada por Michael Caine en el papel de (John Cutter), quien le explica al espectador —y a la hija de Borden— en qué consiste un gran truco de magia: la promesa, donde se presenta un objeto ordinario; el giro, donde ese objeto se convierte en extraordinario; y el prestigio, donde se trae de vuelta la grandeza del objeto. La película es narrada en ese mismo orden, dividiéndose en tres someros actos que irán otorgando pequeñas pistas de lo que sucede a través de un relato anacrónico, tal como Nolan ha utilizado repetidas veces.

En esta película también se aprecian otros elementos recurrentes de la narrativa cinematográfica utilizada anteriormente, en la que se presenta la ambigüedad de los personajes. Por ejemplo, aquí, ninguno de los dos magos es mejor que el otro, pues ambos serán capaces de sobrepasar los límites morales con tal de averiguar los secretos de su contrincante, y así, hacerle sufrir. De este modo, cada personaje crea un contrapeso a la realidad del otro.

Mientras Angier era feliz con su esposa (personificado por Piper Perabo) y su elaborado acto de magia, Borden estaba lleno de celos por no ser la atracción principal, al considerarse mejor mago. Sin embargo, luego de la muerte de su esposa, Angier conducido por la furia y el resentimiento, al creer que la culpa es de Borden, desea vengarse de él cuando descubre que éste vive feliz con su nueva familia, además de ser la atracción principal en un acto de magia que todo el mundo elogia.

Esta película, acerca al espectador al diseño de un mundo saturado de trucos mágicos, tanto en la temática de la película, como en el tratamiento de la imagen

cargadas de ilusionismo dentro y fuera del relato. Nolan, se asegura de crear una película que fuera digna sucesora de los trucajes realizados por George Méliès décadas atrás, donde lo más importante del producto cinematográfico es la magia del cine.

El elenco está conformado por Hugh Jackman (Angier), Christian Bale (Borden), Michael Caine (Cutter), Rebecca Hall (Sarah Borden), Scarlett Johansson (Olivia), David Bowie (Nicolas Tesla) y Andy Serkis (Sr. Alley), entre otros.



Fig. 6.4 Mapa cromático introducción personaje *El truco final*
Fuente: elaboración propia

Las primeras escenas de las películas de Nolan suelen ser una introducción de planos ubicados en otro orden temporal, que consiste en establecer los puntos fuertes de la trama, a partir de ahí, inicia el orden narrativo que le conceda a la historia y el valor explicativo que le otorga el autor a cada escena. De este modo, se podrá determinar el orden exacto en que suceden las acciones, y así el entendimiento de la trama principal.

La escena con la que Nolan introduce a Angier está realizada a través de su tradicional primer plano que muestra la ilusión propia de un personaje que desconoce lo que pasará a continuación. Estas primeras escenas son el resultado de la historia narrada por Michael Caine, en la que describe los actos de un truco de magia, y que empieza con la representación de una similitud entre el personaje y el truco: «se ha de introducir un elemento ordinario capaz de alcanzar un estado extraordinario».

En las películas de Nolan la música tendrá un papel menos importante que el sonido, ya que lo utiliza como elemento de acompañamiento y subrayado de la acción, y no como elementos narrativo-discursivo.

La escena, muestra al personaje ilusionado con la posibilidad de lograr el gran truco. Además, regala la primera pista sobre la verdadera identidad de Angier, un hombre adinerado capaz de esconderse tras un seudónimo para alcanzar sus sueños. Además, la fotografía está demarcada por una paleta de colores oscuros, que representan un nuevo amanecer.



Fig. 6.5 Mapa cromático escena clímax *El truco final*
Fuente: elaboración propia

La escena climática está englobada por una iluminación tenue que se aprovecha del decorado —como lo haría el expresionismo alemán— para introducir focos de luz a través del *attrezzo*, y cuya fuente de iluminación creará un marcado contraste de sombras y luces. Este elemento, aumenta el valor dramático de la acción, en cuanto nos desvela el secreto guardado en la extensión del relato. Es decir que, la oscuridad de la toma también connotará las sombras alojadas en el secretismo disfrazado dentro de la trama.

La acentuación del plano de la pelota, cuando llega a los pies de Christian Bale, insinúa, por un brevísimo momento, que aquel personaje que la recoge está conectado

de alguna manera con los sucesos transcurridos hasta el momento, dado que Borden²⁶⁴ jugaba con esa misma pelota. De ese modo, Nolan muestra pequeñas pistas que denotan la conexión que había entre ambos personajes, y que el espectador no se percató aunque estaba escondido a simple vista en la trama. La toma general de Cutter saliendo del teatro, mientras asiente a Fallon/Borden, que entra para matar a Angier, es otro indicio de que el personaje de Michael Caine sabía la verdad del truco.

Asimismo, el director utiliza primeros planos para acentuar las expresiones de los personajes, e introduce *flashbacks* acelerados que apoyarán al diálogo de los personajes.



Fig. 6.6 Mapa cromático desenlace *El truco final*

Fuente: elaboración propia

El desenlace de la película cierra el círculo temporal que inició Nolan con el cementerio de sombreros, y que definitivamente, alude a los clones que Angier tendrá que dejar morir para poder existir en la realidad de los demás, para así, alcanzar el prestigio.

Además, esta simbología, hará énfasis en la representación del camino a seguir, para optar por un orden sucesivo de las acciones de los personajes, pero que en realidad no modificaran el resultado, sino que simplemente alteran la ecuación que lamentablemente siempre obtiene el mismo final.

²⁶⁴ Que en ese mismo momento está siendo ejecutado

La interposición del fuego y los sombreros podrán significar el fin de ambos personajes, como si se tratase del final predeterminado que no se descubre si no se hace una búsqueda exhaustiva, aunque, también hace alusión a la manera en que el espectador no descubre el final porque no está realmente rebuscando las conclusiones posibles, sino que espera que el director le conceda el significado de cada elemento para ellos hacer una decodificación posterior al visionado, y no durante el desarrollo de la película. Esto, se podría pretender como una crítica social a la apreciación que se tiene de las cosas, y, el deseo de mantenernos absortos de la realidad.

6.1.2.3. *Origen*

Tabla 6.3 Ficha técnica *Origen*

Nacionalidad/año	EE.UU (2010)
Dirección	Christopher Nolan
Guion	Christopher Nolan
Duración	148 minutos

Fuente: de elaboración propia.

En el 2010 Nolan estrena en EEUU su película *Origen*, la misma fue considerada una obra de ciencia ficción mezclada con *thriller*, drama y acción. En la producción de esta obra cinematográfica, Nolan hizo el trabajo de director y además el escritor del guion original, en la cual no colaboraría con su hermano Jonathan como coguionista, algo a lo cual está muy acostumbrado. Fascinado por el mundo de los sueños, la película fue considerada uno de los mayores éxitos taquilleros de ese año y su gran valor estaba confinado a dos elementos claves de la filmografía de Nolan: el juego con el tiempo y la transición entre lo irreal y lo mental (Soto, 2014) mientras obliga al espectador a realizar una reconstrucción mental de lo que se aprecia en la pantalla.

La intención de Nolan es mostrar los sueños en una dimensión humana, planteado desde una perspectiva de la realidad alterna, y compenetrado con las emociones a tiempo real, de ese modo, mostraría la interacción de los sueños como si fuera posible en el plano humano.

La historia trata sobre Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) un extractor de ideas, que trabaja dentro del mundo de los sueños. Es contratado por Saito (Ken Watanabe) para que inserte una idea en la mente de Robert Fisher (Cillian Murphy), un joven empresario que acaba de heredar una de las compañías energéticas más grande del mundo. Saito, desea quedarse con el monopolio energético, y, a cambio, ayudará a Cobb a regresar a casa con sus hijos que aguardan con Miles (Michael Caine), el padre de su esposa. Cobb tiene prohibida la entrada en EEUU luego de que su mujer Mal (Marion Cotillard) se suicidara y dejara una nota diciendo que él lo había hecho.

Para poder cumplir con su parte del trato, Cobb, reunirá un equipo de especialistas encargados de mantener la estructura en cada nivel de sueño en el que estén introducidos, con la finalidad de poder implantar la idea, sin que nada lo sabotee. El elenco estelar está completado por Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy, Dileep Rao y Tom Berenger.

Entre los elementos visuales y sonoros que hacen de esta una obra maestra es la calidad de la imagen visual, con la construcción de decorados y sets que rotaban, procurando utilizar la menor cantidad posible de pantalla verde y efectos digitales. Además, se proponen intromisiones oníricas a través de una arquitectura en constante cambio, que crean un paralelismo con sus otras obras en cuanto que confiere un carácter mágico al mundo construido para este proyecto, en él, la historia está cargada de trucos y personajes desarrollados para que parezcan ser lo que no son.

Otro de los grandes aciertos que tiene esta obra es el montaje paralelo que permite que se pueda apreciar cómo en cada nivel los personajes han de encargarse que todo fluya correctamente (Soto, 2014), mientras el mundo que se refleja en pantalla está siendo modificado por los protectores del subconsciente de Fisher, y las situaciones que suceden en cada uno, mientras, el tiempo pasa de manera distinta para cada personaje y su nivel.

Un elemento que podría ser un guiño interesante, puesto que no sabemos si es casual o intencionado, consiste en la integración que hace Hans Zimmer de la canción *Non, je ne regrette rien* (Piaf, 1956), al plano diegético y con menores revoluciones que la original, durante las escenas de los sueños y, que trata sobre el arrepentimiento de las acciones que se realizan, como en el caso de Cobb que lamenta haber introducido una idea en la cabeza de Mal, que la incitó a suicidarse al pensar que estaba en un sueño cuando era la realidad.



Fig. 6.7 Mapa cromático introducción personaje *Origen*
Fuente: elaboración propia

La introducción inicial de la película, al igual que en la demás obras cinematográficas de Nolan, empieza con un salto temporal en el que podemos apreciar imágenes que se desarrollaran a lo largo de la trama. De modo que, para introducir el personaje y la historia, Nolan aprovecha un primer plano de Cobb (en la imagen, Leonardo DiCaprio) sentado en la mesa con Saito y Arthur, mientras él explica el concepto sobre el origen de la idea plantada en el subconsciente.

La iluminación de la escena está determinada por la luz tenue del mismo decorado, que ayuda a dar un aire dramático a la acción que se aprecia en pantalla. El escenografía ubica la escena en un hotel asiático de lujo, que refleja el concepto de riqueza que tiene el personaje de Saito, en cuyo subconsciente se encuentran Arthur y Cobb.

La música de la película acentúa las acciones y el diálogo creando una intensidad propia de la situación. Mientras que, el uso del sonido y la fuerza narrativa que le imprime irá creciendo en paralelo a la velocidad con la que se destruye el mundo de los sueños.

Inclusive, Nolan utiliza una musicalización parecida en ambos mundos, pero que se diferencian una de la otra cuando se ejemplifica el mundo real. La ralentización de la escena y de la musicalización, predominando el sonido, creará una sensación de desasosiego, que se verá incrementada por la imagen que vemos en pantalla de un mundo que colapsa. Asimismo, el espectador experimentará la sensación de ahogo con la que se despierta a Cobb.

Estos elementos visuales y sonoros influirán en la manera que captamos la sensación de frustración por la que el personaje de DiCaprio estará perseguido durante toda la película.



Fig. 6.8 Mapa cromático escena clímax *Origen*
Fuente: elaboración propia

La escena del hotel, dentro de los sueños de Fisher, es la que elegimos como punto de inflexión del personaje, empezando por un giro argumental en el que las acciones se intensifican según el nivel de sueño en el que estén involucrados los personajes.

Esto quiere decir que, no nos limitamos a la secuencia en el hotel o en la nieve para el análisis, sino que utilizamos la temporalidad de la historia que demarca la narrativa que fluye por toda la acción para consolidarlos como el punto climático. De ahí que, la escena no termina hasta que Cobb se encuentra nuevamente con una versión mayor de él mismo y tiene que valorar las probabilidades de que esté viviendo en un sueño constante.

Aquí la representaciones están «explicadas» a través de los diálogos, como por ejemplo, cuando Ariadne le pregunta a Cobb que hay ahí abajo, y él responde que se encuentra la verdad de la mente de Fisher, ella le aclara que la pregunta no es sobre Fisher, sino sobre él. Esa misma denominación de «abajo» o «tocar fondo», se representa mediante el ascensor que baja con Cobb y Ariadne en búsqueda de Mal.

Toda la escena está magistralmente mostrada con una iluminación tenue en los interiores marcada por la iluminación propia del decorado; una excesiva claridad en la escenas dentro de la mente de Fisher, en la que son atacados por su subconsciente; y representaciones tempestuosas en el exterior «real». Estas representaciones se perfilan una dentro de la otra, de manera que los sucesos que afectan al cuerpo se reflejan en los mundos oníricos.

Cada segmento de este acto narrativo conjuga los habituales juegos de cámara propios del cine americano, con tomas de seguimiento para la acción, primeros planos para acentuar las manifestaciones expresivas de los actores, y planos medios y cortos para el resto de la narrativa. Además emplea la cámara subjetiva para añadir dramatismo

y los plano-contraplano para el desarrollo de conversaciones con mayor fuerza narrativa.

La escena cuenta con sonidos propios de la diegética y se complementa con una musicalización dramática que va acorde con la acción presentada en el visual, así que funciona como ambientación en vez de vehículo de significación, al contrario de la primera escena.

Esta escena es, probablemente, una de las más complicadas de realizar por la complejidad en que los planos cortos, medios y generales se entremezclan en un decorado que se construyó movable, para asegurar que la actuación fuera lo suficientemente realista, y, que así lo percibiera el espectador.



Fig. 6.9 Mapa cromático desenlace *Origen*
Fuente: elaboración propia

La última escena es probablemente la más compleja en cuanto a narrativa nos referimos, dado que, introduce una vez más el elemento que podría determinar si Cobb está en un sueño o en la realidad.

A lo largo de la película, Nolan introduce razonamientos contradictorios sobre la fuerza de este pequeño instrumento que se utilizará como recurso narrativo. Primero, nos divisa la necesidad de un tótem para determinar si se está atrapado en un sueño o no. Segundo, Nolan introduce, con la intención de confundir al espectador, la conversación entre Arthur y Ariadne cuando éste le advierte que nadie puede tocar su

tótem, pues perdería su cualidad única, además, le advierte que solo ella será capaz de reconocer las características propias del mismo, como el peso, funcionamiento, tamaño, etc. Tercero, introduce el tótem de Cobb, y nos informa de que en realidad pertenecía a su esposa Mal, que lo hacía girar, y al ver que no se detenía determinaba que seguía en un sueño.

Aquí es donde Nolan otorga al público informaciones contradictorias, con la esperanza de que ellos vayan elaborando sus propias conclusiones. De manera que, se podría plantear que Cobb en ningún momento tiene control de la peonza, ya que no es el dueño legítimo, y que en realidad, su tótem, está escondido en alguna parte de la imagen, pero que el director no desvela, dejando la oportunidad al espectador.

De modo que, llegado el final de la historia, e indiferentemente de la decodificación que hace cada espectador, el elemento que sobresale es efectivamente la peonza que sigue girando hasta pasar a un fundido negro —típico de los finales del cine de Nolan— dejando abierta la pregunta sobre el desenlace. Sin embargo, si valoramos los elementos visuales y sonoros que componen el espacio físico podremos preestablecer nuestras propias conclusiones a través del espacio fílmico. Por ejemplo, es habitual que, cuando Cobb está soñando la iluminación parece mucho más clara y atractiva, con una luminosidad superior a las escenas en la que supuestamente está en la realidad que suele mostrarse con mucho más contraste de sombras. Es decir, cuando se experimenta el sueño de otra persona el nivel de claridad y luminosidad es menor, pero, cuando el sueño es el propio, como el caso de Fisher, y al final el de Cobb, éste está plagado de claroscuros que son enfatizados por alto grado de luminosidad en los momentos en que se reúne con la persona añorada. Por ejemplo, Fisher cuando se reúne con su padre, y Cobb al reunirse con sus hijos.

También podemos establecer que la lentitud de la música con la cual la escena se desarrolla nos dirige a la idealización de que todo es posible dentro del subconsciente y según como se establezca el orden de la idea original. La mirada a Ariadne en el aeropuerto podría indicar que ella es la arquitecta de ese mundo, mientras que, la presencia de los personajes podrá significar la despedida «formal» a sus compañeros. Asimismo, hay que asimilar que según explica Cobb en la escena del café en Francia, las personas dentro del sueño serán introducidas por el subconsciente de quien duerme, de ahí que las únicas caras que se pueden apreciar claramente son de los personajes que Cobb realmente conoce.

6.1.2.4. *Interstellar*

Tabla 6.4 Ficha técnica *Interstellar*

Nacionalidad/año	EE.UU (2014)
Dirección	Christopher Nolan
Guion	Jonathan y Christopher Nolan
Duración	169 minutos

Fuente: de elaboración propia.

Interstellar es una película de ciencia ficción con guion original de Jonathan escrita inicialmente para el director americano Steven Spielberg, antes de que este tuviera que abandonar el proyecto. Además, contó con la de Christopher cuando se suma al proyecto como director del mismo.

Entre sus películas, Nolan suele mantener resguardado los guiones, al punto de impedir que los actores se lleven a casa copia de los mismos ya que de esa manera puede mantener el secretismo que envuelve sus trabajos cinematográficos.

En el caso de *Interstellar*, Nolan quería asegurarse que la historia no se filtrará ya que tenía una serie de ganchos narrativos que no deseaba que arruinarán el disfrute de la película por parte del espectador.

La premisa básica de la película tiene cierto grado de complejidad y está basada en la teoría científica de Kip Thorne²⁶⁵, tratándose de un filme ambientada en un futuro distópico en el que la tierra está a punto de ser inhabitable luego de que la destrucción de las cosecha ocasionen serios daños medioambientales que hagan casi imposible la supervivencia de la humanidad.

Por tanto, un grupo de astronautas deben viajar a través de un "warm hole" (agujero de gusano) a una galaxia distante donde han de encontrar un nuevo hogar para la humanidad, siguiendo el trayecto, que años anteriores habían embarcado otros astronautas, para encontrar un planeta factible para migrar.

La película fue filmada en 35mm y en 70mm IMAX, a pesar de ser una producción de Paramount Pictures²⁶⁶, quienes tienen una política de grabar en digital. En cuanto a su decorado, el director encargó a su equipo de producción la construcción de los escenarios, de forma que se pudieran evitar el uso excesivo de efectos digitales. Con ello, obtendría actuaciones de los personajes más cercanas a la realidad, y así, el espectador creyera que este mundo, en el que serían sumergidos, podría ser real. De igual forma, emplearon el uso de miniaturas para determinados efectos visuales.

Usualmente, las películas de Nolan suelen utilizar emociones similares en la composición de la narrativa, como por ejemplo la venganza. No obstante en este proyecto Nolan introdujo un elemento inédito, la predestinación, basados en el concepto de la Ley de Murphy, cuyo enunciado estipula que todo aquello que podría salir mal,

²⁶⁵ Agujeros negros y agujeros de gusanos

²⁶⁶ En asociación con Warner Bros.

sucedará. De modo que, esta obra de ciencia ficción inspirada en películas de la talla de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), recurre al mundo cinematográfico creado por *Encuentros de la tercera fase* (Spielberg, 1977) y *Señales* (Shyamalan, 2002), a través de la inclusión de pequeños elementos sustentados en teorías científicas que se pueden apreciar para establecer el contexto narrativo merecedor de diversos reconocimientos por la crítica internacional, y recibiendo numerosos premios de la academia.

La película, que entre otras cosas, tiene una impactante banda sonora, suscita las más potentes emociones del espectador, desencadenadas por la conjugación de sonidos, música y una imagen visual impresionante, que justifican que se construya un asombrosa dimensión espacial-temporal recayendo en los artificios de espectacularidad y teatralidad que están constantemente presente en el cine de Christopher Nolan, y es que, como aseguraría el director en diversas ocasiones, cualquier película que esté ambientada en el espacio ha de ser vista al menos una vez (Gómez, 2014).

Igualmente, cuenta con las actuaciones de Matthew McConaughey (Cooper), Anne Hathaway (Amelia Brand), Jessica Chastain (Murph de adulta), Bill Irwin (la voz de TARS²⁶⁷), Wes Bentley (Doyle) y Michael Caine (John Brand), entre otros. Con una pequeña actuación de Matt Damon en el papel de Dr. Hugh Mann.



Fig. 6.10 Mapa cromático introducción personaje *Interstellar*
Fuente: elaboración propia

²⁶⁷ Robot que acompaña a la tripulación en búsqueda de un planeta potencialmente habitable.

La escena de introducción del personaje de Cooper es de igual manera la introducción al ambiente en el que se va a desarrollar el primer acto. Utilizando al narrador testigo para contar al espectador lo que sucede en el ambiente. La música de esta particular escena evoca la grandiosidad del momento que abrumba tanto el devenir de un futuro incierto, como la realidad a la que tendrán que enfrentarse sus protagonistas en búsqueda de su propia identidad y siguiendo sus propios principios morales.

La escena también incluirá los típicos saltos temporales en la narrativa para situar al espectador en la aproximación del relato que se desea mostrar sobre el trasfondo de Cooper. Mientras, nos introduce el un presente narrativo en contraposición con las historias del pasado contadas por los testigos reales, que se presentarían como una realidad alterna, aunque esto, no lo podremos descubrir hasta el final de la película. Así, Nolan vuela a jugar con la decodificación que va preparando el espectador de la información contenida en la imagen.

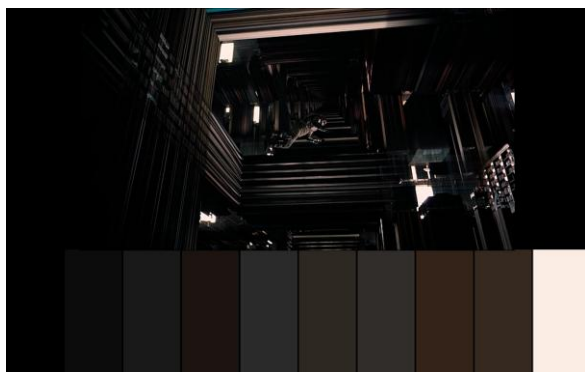


Fig. 6.11 Mapa cromático escena clímax *Interstellar*
Fuente: elaboración propia

La escena en que se entrelazan las historias temporales, no según el desarrollo pero sí de acuerdo al relato, es probablemente una de las escenas más confusas, en la cual se fusionan las nociones de espacio y tiempo. Aquí, la teoría científica en la que se fundamenta la película será el principal determinante del decorado y la iluminación.

El sonido, en esta escena, es totalmente estridente para pasar a un silencio invadido por el sonido de la respiración del personaje, antes de introducir una música que recalque la situación a la que se enfrenta Cooper mientras desciende por el «túnel».

Una vez en la dimensión espacio-temporal, la musicalización y sonorización irán ambientando el dramatismo que carga la acción. Inclusive, crea un halo de tensión y desesperación en el espectador, mientras va ganando fuerza melódica.

La iluminación, protagonizada principalmente por las sombras, conformarán el imaginario en el que se introduce el mundo paralelo en el que está «flotando» el personaje. De forma que, se pueda entender la posibilidad de la existencia de una quinta dimensión, a través de un planteamiento tridimensional mostrada mediante líneas de colores y decorados con ligeros desencuadres.

El *attrezzo*, serviría para explicar la lógica que une las tramas de los personajes, dando sentido a la acciones continuas. El montaje paralelo permitirá a ambos personajes (Murph y Cooper) entender lo que sucede y cuáles son los pasos a seguir para reunirse nuevamente. De este modo, el director ayuda a darle sentido a la explicación visual de una teoría científica intangible.



Fig. 6.12 Mapa cromático desenlace *Interstellar*

Fuente: elaboración propia

La escena del desenlace adiestra al espectador sobre las emociones que se ven presente a lo largo de la película, por ejemplo la añoranza de un futuro por parte de Amelia, la continuación de Cooper en cumplir su deber, y, el deseo de Murph de volver

a ver a su padre, antes de una última aventura, tal como prometió. Para crear ese nexo constante se introdujo el reloj que simula la unión física de dos personajes que se desenvuelven en dimensiones y espacios temporales distintos —Coop y Murph—.

La voz narradora de Murph a las acciones que se disfrutan en la pantalla, será una vez más, la encargada de dirigir la acción de los personajes con una musicalización de melodía fluida de piano que irá *in crescendo* hasta encontrarse con el final designado por Nolan, en una toma general del campamento, previo al fundido a negro, y con la cual intenta mostrar la posibilidad de continuación de una historia que el espectador tendrá que reconstruir, ya sea con un final feliz o desistiendo de la posibilidad de continuidad de la raza humana en otros mundos.

Este desenlace podría entenderse como una crítica social al tratamiento que recibe la tierra en tiempos de cambios climáticos, así que obliga al espectador a plantearse las posibilidades de nuevas realidades alternas, si se desea sobrevivir.

6.2. ZHANG YIMOU

Zhang Yimou es un abnegado director, fotógrafo (cinematógrafo), guionista y actor de cine chino nacido en Xian, centro de la China Continental en 1950, en plena agitación comunista que marcaría su vida personal. Creció en una familia humilde marcado por la penurias y el trabajo forzoso que lo llevaron a desempeñar diversos trabajos antes de dedicarse al cine.

Su nombre que en chino significa "dedicado al arte" (Mei-Hsing & Alcaine, 1999:81) es una catalogación perfecta para el joven Yimou que estaría atraído por el arte durante toda su vida. Cuando era pequeño se dedicaba a pintar, en su juventud trabajó haciendo diseños para la fábrica textil donde desempeña sus labores, y ya en los primeros años de adultez se apasiona por la fotografía, cuyos frutos le sirvieron para ser admitido en el Instituto de cine de Pekín (Rentero, 2006) en el área de fotografía.

Sus primeros trabajos en el mundo cinematográfico serían como director de fotografía dentro del grupo de cineastas chinos conocidos como "Quinta generación"²⁶⁸. La primera película reconocida dentro de esta «generación» fue *Uno y ocho* (Zhang-Junchao, 1983) en la que trabajó como director de fotografía y se implementaron los preceptos que darán inicio al desarrollo de este grupo de jóvenes, enfocados en crear una nueva forma de narrativa fílmica mientras representaban la China continental del cine chino. La película, que contaba con una fotografía dura y con fuertes críticas a la Revolución Cultural (1966-1977), fue calificada de expresiva violencia con un guion propagandístico, pero que emulaba unos conceptos narrativos marcados por la singularidad de su fotografía.

Yimou, en sus primeros trabajos —y hasta el momento— trata de retratar la belleza dramática de lo estático, de los paisajes y del transcurrir del tiempo en los horizontes, de manera que, parezca eterno e impenetrable, causando un impacto visual en el espectador. Igualmente se divorció del carácter político que se le impregnaban a las películas de la época, utilizándolas como vehículo para el adoctrinamiento (Mei-Hsing & Alcaine, 1999), y basados en planteamientos ideológicos, dejando aparte los cánones estéticos.

La generación previa a la de estos cineastas, se enfocaron enormemente en hacer un cine realista influenciados por los planteamientos de André Bazin, imprimiendo un carácter naturalista y casi académico a sus trabajos, preceptos, que inculcarían en los cineastas de la Quinta Generación. No obstante, estos jóvenes consecuentemente decidieron asimilar el realismo como práctica, pero negándose a aceptar la cámara como un mero testigo inerte de la acción (Mei-Hsing & Alcaine, 1999) y aprovechando

²⁶⁸ Haciendo apología a que serían a quinta generación de cineastas chinos, de manera que implicarían la evolución de las cuatro etapas que se habían desarrollado anteriormente.

la fuerza expresiva que tiene la luz para comunicar las impresiones y estados anímicos de los sujetos filmados, dotando la imagen de un carácter comunicativo.

De igual modo, persistirán en la realización de películas englobadas en el realismo, pero imprimiendo importancia a los recursos narrativos de imagen y sonido, elaborando un estilo visual que rompería con los cánones naturalistas de sus predecesores, ilustrando las historias con temáticas rurales de un tono expresivo en el que se pone de manifiesto los problemas de desarrollo en China —i.e. *Sorgo rojo* (Yimou, 1987)—, a través del modelo artístico: *plastic expression*.

Durante los primeros años, las películas que se realizan en este modelo de cine recurren a la crítica de las situaciones vividas hasta el momento, intentado sobrepasar las censuras establecidas por el gobierno. Asimismo, se aseguraban de dotar a los personajes y a la historia de un carácter dramático, y, de ese modo, evitando crear sensacionalismo que limitaría al mínimo la acción dentro de la película. Igualmente, se contemplaba que el espectador pudiera hacer una interpretación libre de aquellos símbolos —y/o insinuaciones— que introducían visualmente, mientras seguían fotografiando la vida real con total naturalidad, y así, explorando las reflexiones propias sobre las coacciones sociales y políticas.

El dominio de Yimou en la dirección de fotografía le ha valido para establecer una técnica en la que se juega con ángulos forzados, movimientos de cámara fluidos —a menos que vaya en contra de la narrativa—, abundantes insertos de primeros planos con carácter dramático y recurso narrativo, además de, planos generales que muestren la grandeza de los decorados simulando la interpretación de la ambientación en la que desarrollará sus historias.

Este particular director no está atrapado en un determinado estilo cinematográfico sino que intenta modificarlo según la historia lo requiera para adentrarse en ella y el

drama. No obstante, tiene determinadas características comunes para sus filmes, en los que indudablemente se aprecia sus vastos conocimientos visuales y los complementa con los planteamientos de la Quinta Generación, de la cual sigue siendo su mayor exponente, respetando las líneas dramáticas y estéticas. De ahí, que se le considere uno de los más importantes cineastas de la China Postmaoísta (Caparrós Lera, 1999).

Para Yimou su principal función será la de introducir al espectador en la naturaleza del personaje, sumergiéndole en un drama que profundizará sobre la personalidad, careciendo de índole filosófica, mientras aprovecha, esa única oportunidad, para hacer que el público capte todos los entramados de la historia sin perder interés.

Si de algo podemos estar seguros es de que el cine de Zhang Yimou está cargado de un particular diseño estético, en el que el director se asegura de imprimir emociones mientras permite crear enigmas que se tendrá que resolver a medida que avanza la película. Un símil perfecto sería un puzzle, en el que tenemos una variedad de piezas atractivas visualmente, pero que han de organizarse en su estructura para poder apreciar la belleza del conjunto.

6.2.1. Características del universo cinematográfico de Z. Yimou

6.2.1.1. Guion, trama, relato

El director chino en diversas ocasiones ha puesto en manifiesto que le gusta hacer una selección minuciosa de las historias que va a retratar en pantalla, ya que solamente puede contar historias de aquello que tiene al menos un mínimo de conocimiento, para así asegurarse de poder plasmarlas correctamente. Caracterizado, por una narrativa espontánea y fresca (Caparrós Lera, 2001), suele impregnar sus obras de fluidez a través del lenguaje cinematográfico. Incluso, esconde pequeños detalles dentro de la diégesis que serán elementos causales del relato.

No obstante, suele elegir novelas literarias, en las que trabaja con sus autores en la elaboración de un pre-guion, que permita visualizar la película en su cabeza antes de poner en marcha cualquier proyecto. Además, se asegura de obtener los permisos necesarios para hacer los cambios, adaptaciones o sugerencias, que vea oportunos, una vez que encomienda la redacción del guion definitivo a un experto, con el cual trabaja muy de cerca para asegurarse de que el guion final le satisfaga. En ocasiones, esto implica reescribirlo indeterminadas veces, incluso durante el rodaje, según recomendaciones de su equipo técnico y los actores que deseen imprimir algún tipo de matiz a las historias de sus personajes. También, suele escribir guiones originales en los que carga de emotividad a los protagonistas.

En la mayoría de sus temáticas —especialmente en sus primeras películas— se repite la ambientación rural, retratando el lado oscuro de este «mundo», lo cual le ayuda a tener mejor control de la historia, gracias a la cantidad de años que residió en el campo trabajando como agricultor (Deltell, García & Quero, 2010). Además, Yimou es un director que imprime los sentimientos humanos a sus obras, ya que considera que las diferencias culturales no interfieren en la apreciación del filme, dado que pueden llegar a emocionar indiferentemente la persona, siempre que sientan algún tipo de conexión con el personaje, planteando una relación con el pueblo y la cultura que se plasma, y así, sitúa al espectador en un puesto jerárquico. De este modo, ha de entender las motivaciones de sus personajes, y los giros de la historia, para poder captar lo relevante de la misma, para así, transmitirlo al público.

6.2.1.2. Personajes

Este particular director habitualmente se enfoca en profundizar los aspectos internos de los personajes trabajando con los actores meses antes de empezar sus rodajes, con la finalidad de enseñarles modales propios de la caracterización que van a interpretar, eliminando así, las posibilidades de impregnar el personaje con ademanes o estereotipos preconcebidos, pero que en realidad no guarden ninguna relevancia en la historia. Por ejemplo, durante los meses de pre-producción el elenco y el equipo técnico de *Sorgo rojo* (1987) tuvieron que convivir en la localización, obligando a los actores a aprender el proceso de destilación y las tareas básicas del día a día de una persona que trabajase desempeñando dicha labor, mientras se tocaban las melodías que serían incluidas en el rodaje²⁶⁹.

Entre uno de los elementos que hace particular los personajes de Zhang Yimou está la representación de la mujer fuerte (Deltell, García & Quero, 2010) capaz de forjar su propio destino, a través de la lucha contra aquello que la quiera oprimir. Siguiendo el ejemplo de *Sorgo rojo* el personaje de «mi abuela» (Gong Li) transmite un ambiente optimista y decisivo mientras funge de líder para los empleados de la destilería, y los dirige hacia el combate en defensa de sus derechos e ideales. De ese mismo modo, en *La maldición de la Flor dorada* (2006), «la emperatriz» (Gong Li) manipula todas las situaciones con la intención de alcanzar su cometido. En el caso de Nieve voladora (Maggie Cheung) en *Hero* (2002), ésta será la célula detrás de todo el entramado para asesinar al emperador (Chen Daoming), capaz de alterar cualquier reflejo de la realidad con el fin de que Sin Nombre (Jet Li) logre su cometido, mientras que Luna (Zhang Ziyi) demostrará su fuerza ante cualquier adversario. También, en *La casa de las dagas*

²⁶⁹ Información anecdótica encontrada en Mei-Hsing & Alcaine, 1999

voladoras (2004) el espectador podrá apreciar un personaje femenino con carácter fuerte cuando Xiao Mei (Zhang Ziyi) es capaz de engañar a Jin (Takeshi Kaneshiro), haciéndole creer que es un indefensa ciega que requiere de su ayuda para llegar a su destino, cuando en realidad es una hábil guerrera capaz de morir por aquello en lo que cree.

6.2.1.3. *Imagen*

En general suele aprovechar las localizaciones para grabar, ya que prefiere retratar espacios abiertos que reflejen la naturaleza de un personaje, evitando trabajar en sets preconcebidos. Inclusive, intentó rodar la película *La maldición de la flor dorada* (Yimou, 2006) en las inmediaciones de la Ciudad Prohibida.

Durante el proceso de preproducción se traslada con el equipo técnico a la localización con el fin de aprender los espacios que tendrán y poder establecer un plan de rodaje óptimo, que deje poco tiempo para la improvisación —o el caos—. Asimismo, procura mantener reuniones constante con sus colaboradores para determinar los planos del próximo día, y establecer cambios o reformas necesarias en la planificación, en el caso hipotético de que así lo necesitase.

Este director tiene un "exquisito gusto estético" (Caparrós Lera, 2001: 245) representado por medio del mapa cromático al que suele recurrir en sus historias. Haciendo un uso expresivo del color, este director suele establecer tonos diferenciados para sus personajes protagónicos, además de avatares preestablecidos para reflejar la trama, implicando un uso narrativo de los mismos manteniendo tonos realistas, pero con alto grado de atracción visual. Sus películas tienden a valorar las tonalidades y el uso del color dentro de los vestuarios y decorados, además de contrastes marcados con la narrativa planteada en el espacio fílmico.

Su personal estilo estético lo llevará a retratar " paisajes e interiores, ceremonias y rituales, vestuarios y rostros, gestos y miradas, lo esencial y lo pequeño, con una riqueza estética y humana que alcanza lo sublime" (Caparrós Lera, 2001:153). Aunque en su labor de director respeta las libertades creativas de sus colaboradores, siempre intenta supervisar la dirección de fotografía para mantener su estilo narrativo en el que utiliza colores para causar impresiones determinadas en el espectador. Como por ejemplo lo hace con el tono rojo que inunda la pantalla al final de *Sorgo rojo* (1987) en la que evoca la alegría de la vida en épocas pasadas, a pesar del trágico final que depara a la protagonista de la historia.

En sus historias no solo destacan su expresivo uso del color, también se destacan las populares melodías utilizadas para ambientar sus historias, y las elegantes coreográficas (Caparrós Lera, 1999) que complementan sus películas de género *wuxia*.

6.2.1.4. Sonido y música

La musicalización y sonorización en las películas de Yimou tienen un papel casi anecdótico, en donde solamente están para manifestar elementos narrativos propios del relato, pero que no priman por encima de los elementos visuales. Por ejemplo, en *Sorgo rojo* la música que se aprecia al principio de la película está en contraposición a la voz del narrador que representa el nieto que no se divisa en la película. En ella se utilizó toda una banda de músicos para amplificar el carácter narrativo, a pesar de que en la imagen solamente se aprecian unos cuantos músicos. De igual manera, intentará que la voz del narrador sea un paralelismo nostálgico al pasado que ya no existe (Rins, 2007), cuando se entraña de la falta de emoción suscitada por la voz en *off* a lo largo del relato.

6.2.2. Análisis textual por escenas seleccionadas de Z. Yimou

6.2.1.5. *Sorgo rojo*

Tabla 6.5 Ficha técnica *Sorgo rojo*

Nacionalidad/Año	República Popular China (1987)
Dirección	Zhang Yimou
Guion	Chen Jianyu y Zu Wei
Duración	91 minutos

Fuente: De elaboración propia

Inspirado en la novela homónima de Mo Yan, *Sorgo rojo* (1988) fue la primera película dirigida por Yimou que, además, le valdría el inicio a una exitosa carrera internacional (Deltell, García & Quero, 2010). El relato se sitúa en la historia narrada por una voz en *off* de un hombre que cuenta la historia de sus abuelos, y, ambientada en una destilería de vino²⁷⁰ mientras nos pasea por los detalles marcados por las simetrías y contrastes de los personajes.

La película nos relata como la abuela del narrador es entregada en matrimonio a un viejo leproso dueño de una destilería y tendrá que emprender el viaje en palanquín mientras se va enamorando de uno de los empleados. En ella, vemos la evolución de la abuela, y su relación con quien sería su primer esposo, con el abuelo y con lo demás empleados, hasta el punto de ver cómo pasa de un carácter frágil al papel de la valiente abuela capaz de dirigir a sus hombres en batalla por defender sus ideales.

Con posibilidad de ser censurada por su alta dosis de erotismo y violencia explícita, esta obra maestra será la carta de presentación de un director que desea retratar a la introvertida pero obstinada abuela, interpretada por una joven —y todavía inexperta— Gong Li, en yuxtaposición a un vigoroso personaje —el abuelo—, interpretado por un

²⁷⁰ Sorgo

experimentado Jiang Wen, y que mostraba la rebeldía y pasión con la que los personajes serán capaces de afrontar cualquier situación (Rins, 2007).

En esta película el campo de sorgo tiene un papel estético y simbólico en el que se representa cómo los personajes viven de manera elemental, primaria y alegre, imprimido un dramatismo, añadido, para destacar los personajes, incluidos por las escenas que expresan el carácter y los sentimientos de los mismos.

Las formas estéticas han de contribuir al flujo narrativo evitando distraer al público de la narrativa continua que supone ver la película por primera y, quizás, única vez. Para su desarrollo Yimou decidió romper con el estilo de la quinta generación para volcarse en los factores dramáticos, creando un guion que mantuviera el ritmo sin introducirse en una línea narrativa predeterminante, de manera que el drama no estaría reflejado por las actuaciones, sino que estaría retratado mediante expresiones visuales basadas en el lenguaje cinematográfico.

En este filme, el sonido destaca el ambiente bullicioso de las acciones al contrario de la voz en *off* monótona del narrador, evitando así el atisbo emocional, que simboliza la falta de pasión sobre los antepasados por parte de los chinos contemporáneos, y con la cual no se develan los sentimientos que trata de transmitir la película.



Fig. 6.13 Mapa cromático introducción personaje *Sorgo rojo*
Fuente: De elaboración propia

La escena introductoria de la película *Sorgo rojo* es un relato fidedigno del uso de tonos rojos como predominantes en una historia donde se entrelazan las pasiones de los

personajes y la intensidad y fuerza que caracteriza al personaje de Gong Li, además, de ejemplificar con fuerza al seudoprotagonista de la trama: el sorgo, y, su particular color rojo intenso.

Con su primer largometraje Zhang Yimou utiliza una imagen visual refinada por vastos paisajes de sorgo que acompañan a una fotografía cuidada, que representa las líneas estéticas del cine de la Quinta Generación. Los encuadres realizados cumplen con las reglas básicas de composición del lenguaje cinematográfico compaginados con escenarios naturales preferidos por Yimou en todas sus películas.

En esta primera escena se disfruta de la música introductoria que funciona como guía de la acción. Para esta ocasión, el director incluiría un conjunto de músicos mayor del que se aprecia en pantalla, para intensificar la actuación de los personajes y transmitir al público una ristra de emociones divididas entre el llanto de desesperación de «la abuela» y los gritos de júbilo de los músicos.

El ligero roce entre los personajes denotaran la intensidad —en estándares asiáticos— con la que los personajes resumirán su relación más adelante.

Para referentes actuales —consideremos que es una película de casi 30 años— el director asiático se ciñe a una iluminación sencilla que mantenga el aura natural de la escena, mientras se contempla como un retrato similar a la realidad, pero complementado por elementos visuales con carga estética y simbólica.



Fig. 6.14 Mapa cromático escena clímax *Sorgo rojo*
Fuente: De elaboración propia

La escena en que la abuela incita a los empleados, al abuelo e inclusive al niño a pelear por defender su hogar de los japoneses se podría establecer como una similitud del carácter decidido y fuerte que ha caracterizado al papel protagónico. Con una iluminación extraída de elementos como el fuego será una representación del carácter fuerte y combatiente de los personajes. En esta escena, los degradados del rojo y el naranja ocuparan la mayor parte del plano incrementando la fuerza visual con la que se proyectan unas actuaciones dirigidas a incentivar al público a la lucha contra las opresiones, ya sean extranjeras o nacionales.

En esta escena, el vino sería la representación simbólica de la unidad necesaria para combatir contra un enemigo común. Con ello, los capataces sellan su destino de lucha, así reciban la muerte en el camino. Sin embargo, el rito simbólico funcionara para unir sus fuerzas y demostrar su valentía.

Los sonidos ambientales imprimen realismo a la escena, mientras crean la ambientación necesaria para entender la intensidad de lo que sucede. Además, el silencio del escenario brindará un espacio perfecto para el himno de batalla que cantarán los hombres para prepararse previo la lucha. Ese mismo coro de fondo es una contraposición perfecta a la escena siguiente donde solamente se aprecia el escenario con una luna prominente en una noche oscura y con el grito de batalla de fondo.

La expresividad de llanto que se aprecia en el primer plano del rostro de la abuela servirá para crear empatía en el espectador por el sacrificio que harán estos hombres en nombre del honor.



Fig. 6.15 Mapa cromático desenlace *Sorgo rojo*
Fuente: De elaboración propia

La escena del desenlace empezará con tonos tierra que rápidamente progresaran a tonos rojizos y anaranjados saturados, como expresión de la sangre y batalla liderada por los capataces en contra de la invasión japonesa. La película finaliza con un atardecer manchado por el humo que evoluciona a la imagen de un eclipse solar como representación simbólica del fin de una era e inicio de otra, al igual que la derrota de los japoneses y la muerte del personaje «Mi abuela».

La música con tambores y canticos tradicionales imprimen un valor dramático a la imagen observada como representación del llanto por las muertes de valerosos combatientes. Además, el director hace un recorrido por los distintos escenarios que componen la finca de sorgo, realzando la belleza natural del espacio donde se realizó la película.

El plano general de «Mi abuelo» y «Mi padre» ubica al espectador en la situación final del suceso antes de introducir primeros planos de las expresiones, acompañadas de connotaciones a través del diálogo.

6.2.1.6. *Hero*

Tabla 6.6 Ficha técnica *Hero*

Nacionalidad/Año	República Popular China (2002) ²⁷¹
Dirección	Zhang Yimou
Guion	Feng Li, Bin Wang y Zhang Yimou
Duración	99 minutos

Fuente: De elaboración propia

Guion original de Yimou, *Hero* (2002)²⁷², es una película de estética refinada ambientada en el género *wuxia* (Deltell, García & Quero, 2010), lo cual significó un cambio para el tipo de género cinematográfico que el director había mostrado hasta el momento con películas que retrataban la historia china moderna como era el caso de *Sorgo rojo*, *La linterna roja* (1991) y *Vivir!* (1994), aunque en todo momento era capaz de consignar la veracidad histórica por la inclusión de elementos estéticos (Rins, 2007).

La película está ambientada en la China ancestral dividida en siete reinos, donde, el personaje de Sin nombre se presenta ante su antagonista. Este personaje está representando por el emperador Qin, quien desea eliminar los demás reinos para hacerse emperador de todos, construyendo una muralla alrededor para proteger a las personas del reino de naciones forasteras. El personaje de Jet Li se presenta en palacio para contar las historias sobre su gran hazaña al derrotar a los enemigos jurados del rey.

Al comienzo de la historia se plantea de manera muy clara la relación del uso del espacio de proximidad al que está permitido el protagonista según las reglas ancestrales, en la que no puede acercarse al Rey sin antes ganar el derecho a hacerlo, por tanto Sin nombre empieza por contar la historia en la que dice haber derrotado a Cielo. A medida

²⁷¹ Estrenada en España en 2004

²⁷² Cine de acción englobado en las artes marciales

que cuenta sus proezas, y el Rey cuestiona su valentía y labor, se le va otorgando riquezas con las que podrá acercarse al mismo.

A lo largo del relato se van presentando los diversos personajes que dan forma a esta historia mostrada según una paleta cromática propia de cada trozo de la historia en la que se «escucha» la versión de Sin nombre sobre sus hazañas, y en otra se «cuenta» la versión del Rey sobre ese mismo evento.

El hilo que conduce toda la historia está aparejado por la conversación entre el Rey y Sin nombre a medida que se van mostrando las acciones que ellos describen (Rins, 2007), incurriendo en una adaptación visual de lo que supuestamente están contando los personajes, existiendo cuatro versiones de la misma historia y utilizando un color dominante en cada una de ellas: rojo, azul, verde y blanco que delimita las personalidades de los personajes involucrados en la acción. Además, en el momento presente se aprecian las tonalidades de negro y gris como colores dominantes, para representar al palacio, al emperador y su ejército en el inicio y final de la narrativa (López Díez, 2015).

La ambigüedad con la que se realizó esta obra maestra se establece por la complejidad que tiene cada personaje y el trasfondo real de lo que acontece en la imagen (Rins, 2007). La variación del tiempo ayuda a contar las distintas versiones, manipuladas por la aplicación de tonalidades para saber en cuál momento exacto de la historia está el espectador.

Desde su estreno, mucho se ha dicho sobre la significación de los colores utilizados, inclusive en ocasiones los diversos espectadores consideran que el blanco evoca la realidad de la historia, y los demás colores adaptaciones entre la versión de Sin nombre, la versión del emperador y lo que podría haber pasado, antes de converger en una sola realidad.

El rojo, el verde y el blanco son las tonalidades que se van sucediendo y que alternan su simbolismo universal con el particular significado que encierran para la tradición cultural china: el rojo es la suerte y la pasión; el verde la esperanza y la verdad; el blanco la muerte, pero también la pureza y el sacrificio. (Rins, 2007: 260-261)

Sin embargo, el director y su director de fotografía han declarado que los colores utilizados no son concluyentes, sino que fueron seleccionados para poder diferenciar los distintos periodos dentro de la película (López Díez, 2015)²⁷³. Además hacen referencia a los enfrentamientos que tiene Sin nombre con los demás personajes (Rins, 2007), adecuando los recursos digitales que se utilizaron en oposición a la complejidad de la composición visual que siempre caracteriza los decorados de Zhang Yimou.

Lo cierto está en que esta historia que termina con un final sorprendente es una verdadera obra de arte consagrada por su éxito comercial gracias al planteamiento visual que hace el director para la misma, respetando las reglas cinematográficas de continuidad, pero abordando un tema desde una alteración temporal sutil para la percepción del espectador, y que no causa un excesivo agotamiento dado que está referenciado por el color y la fuerza visual de la misma.



Fig. 6.16 Mapa cromático introducción personaje *Hero*
Fuente: De elaboración propia

²⁷³ Las citas completas a este respecto en el apartado «Cita Completas» del apéndice.

El principio de la película enfatiza el alcance del estado supremo a través del uso de la música. En esta escena principal el espectador conoce a Sin nombre, el personaje de Jet Li, que viene a introducirse en la majestuosidad del palacio del emperador para contar sus hazañas. Demostrando lo que realmente conforma a un héroe: la lealtad y confianza a un código de honor. La música acompaña la actuación de los personajes pero obteniendo un papel de narrador, ya que relata aquello que no se puede contar con las palabras.

Además la magnitud del sonido, con ecos rotundos, persuadirán al espectador de la distancia que supuestamente separa al emperador y a Sin Nombre.

La música, la voz de Sin nombre al contar la historia, y, el enfoque del escenario enfatizan la forma en que es contada la historia, y como permanece en la mente del espectador por la grandiosidad con la que se presenta la figura del emperador.

Desde el primer momento se aprecia cómo la vestimenta tradicional tendrá su propio lugar dentro de la trama, acompañada de coreografías que sirven para el deleite del espectador.



Fig. 6.17 Mapa cromático escena clímax *Hero*

Fuente: De elaboración propia

Las escenas de acción que introdujo el director sirvieron para realzar el estilo de la película, con homenajes directos al cine de acción tradicional pero implementando un espacio mental tratado a través del dramatismo de la puesta en escena. El color en todo

momento implicara la tensión dramática de la acción. Por ejemplo, en la escena climática, se aprecia una imagen cargada de tonos negros, grises y degradaciones de azul, que denotan la sobriedad de la acción, remarcando la seriedad de la conversación entre el emperador y Sin nombre previo a su acercamiento fortuito, mientras que remite a los códigos frugales del guerrero en búsqueda de venganza.

Los cortes que se hace para enfatizar las emociones con cambios de plano general a medio y corto plano que conllevan a la expresión de los sentimientos y emociones que son presenciados por el espectador a lo largo de la película.



Fig. 6.18 Mapa cromático desenlace *Hero*

Fuente: De elaboración propia

Las escenas finales entre Espada rota y Nieve es una compenetración de la profundidad del drama con una poesía visual disfrutada mediante el significado de las emociones de traición y dolor.

La música de esta película estuvo mayormente dirigida por violines y tambores, que transmiten las emociones a través de los tonos y ritmos utilizados, ejemplificando la venganza, redención y amores imparables.

A lo largo de toda la película se aprecian distintas tonalidades cromáticas, sin embargo, la conjugación del blanco con los tonos terrosos crean un halo de conmoción poética en el que las acciones tienen influencia en la emociones de sus personajes, manteniendo una narrativa compleja, fruto de la lucha interior de los personajes al intentar descubrir cuándo rendirse ante una situación extrema. La puesta visual de esta

escena demuestra la complejidad del ser, constante y flexible a la vez, a través de dos personajes distintos con principios y motores propulsores de la acción, y según como se refleja durante todo el relato.

6.2.1.7. *La casa de las dagas voladoras*

Tabla 6.7 Ficha técnica *La casa de las dagas voladoras*

Nacionalidad/Año	República Popular China (2004)
Dirección	Zhang Yimou
Guion	Li Fen, Zhang Yimou y Wang Bi
Duración	119 minutos

Fuente: De elaboración propia

La casa de las dagas voladoras es otra obra del director chino, escrita y dirigida por el mismo y ambientada gracias en el género *wuxia*, con luchas de artes marciales y dirigidas a nivel narrativo por la historia de amor que se esconde en el relato.

En esta historia podemos apreciar la evolución de tres personajes, liderados por una impactantes Zhang Ziyi en el papel de la heroína valiente parte de una organización clandestina al más puro estilo de Robin Hood, luchando en contra de las riquezas de pocos y las penurias de muchos durante un reinado corrupto y débil. En la trama se nos presenta cómo, luego de derrotar al jefe de la casa de las dagas voladoras, dos dobles agentes, interpretados por Andy Lau (Leo) y Takeshi Kaneshiro (Jin²⁷⁴), intentarán capturar a los demás integrantes del grupo, aprovechando el contacto con quien creen que es la hija ciega del jefe difunto. Sin embargo, por cuestiones del destino, ambos terminan enamorados de Xiao Mei (Ziyi), que en realidad no es la hija, sino una integrante más y con quien Leo ya habría tenido un romance, pues es parte de la banda,

²⁷⁴ Hay traducciones y doblajes en los que a este personaje se le llamó Viento.

mientras trabaja encubierto en la policía, recabando información para ayudar a los demás.

Al igual que las anteriores películas de este director, la imagen vista en pantalla hace un recorrido por los más preciosos y enigmáticos paisajes vistos, en donde se aprecia la grandeza del color y se le asigna un valor estático, pero versátil, a la naturaleza de grandes bosques que servirán de escenario para contar la historia de estos personajes. En un derroche de tonalidades verdes y naranjas, encarnando la naturaleza en la que están desarrollando la acción. Yimou aprovecha la ligereza de los movimientos del *wuxia* para mover a los personajes a través de un escenario donde el flujo de la historia se interrelacionan con la actuación vistas.

Uno de los elementos más atractivos de toda la película es la Casa de las Peonías²⁷⁵, combinando los vivos colores en un decorado designado para una escena cargada de realismo y que dota la acción de un dramatismo propio del relato. En esta escena la actriz interpreta una de las danzas ancestrales más elegantes de China, y, mediante la conexión creada por los colores, la coreografía, la música y el decorado, el espectador experimenta una de las mejores escenas introductorias de un personaje en el que se atrapa la atención en los detalles y se consagra mediante actuaciones. En ella, los actores se le brinda la oportunidad de interpretar tres personajes que evolucionan a su propio ritmo y de manera muy distinta.

Como en las otras películas de este mismo género el elemento primordial son las escenas de acción, aunque las mismas no son definitorias para la trama. Sin embargo, esto, marcado por un vestuario repleto de color, la musicalidad y los sonidos con valor dramático, en donde se ha cuidado los pequeños detalles, hacen de este producto audiovisual una pequeña joya, que podría compararse con las tradicionales

²⁷⁵ Burdel de la época en la que se relata la historia.

superproducciones americana. Inclusive, el punto de inflexión del personaje de Xiao Mei llega cuando se enamora de Jin, así que tiene que elegir entre cumplir su deber con quienes han sido su familia o seguir su amor por Jin. La acción está delimitada por un espléndido paisaje donde se disfruta el derecho a tener una variedad de emociones.

En el caso de Yimou, es muy probable que las condiciones en las que se presenta cada escenario tenga que ver con la interpretación que se hace de las emociones de cada personaje, estableciendo colores saturados para las escenas de mayor acción, y, mayor intensidad, para denotar las imágenes de más fuerza dramática.



Fig. 6.19 Mapa cromático introducción personaje *La casa de las dagas voladoras*
Fuente: De elaboración propia

La escena introductoria de *La casa de las dagas voladoras* es una de las presentaciones del personaje más impresionantes de la filmografía del director asiático. Mostrada como una comedia con toques dramático, Yimou, muestra una estilizada Zhang Ziyi en el papel de Xiao Mei, mientras simula ser ciega y deleita al público con su baile tradicional chino²⁷⁶, en donde prima un arcoíris de colores pasteles impreso en los vestuarios, y una escenografía preparada especialmente para ejemplificar la casa de la peonías, ambientado en la dinastía Tang.

Los estampados del vestuario se difunden con los colores pasteles y la cargada escenografía. A través de estos elementos, se describe el estado espiritual del personaje

²⁷⁶ Para el que ensayo más de seis meses para aprender correctamente, imprimiendo validez a la escena

de Zhang Ziyi mientras se introduce la dinámica con la que actuarán los protagonistas durante el primer acto narrativo.

Aquí el director opta por el sonido diegético que subraya la acción dramática. Además, hace un preámbulo con la música, el canto y el baile tradicional chino presentando la agilidad de Xiao Mei, apoyándose en la introducción de primeros planos que inducen al espectador a incorporar sentidos a la atmosfera que se dibuja en pantalla a través del decorado, el vestuario y el *attrezzo*, que permiten descubrir nuevos elementos visuales y sonoros dentro de la historia.

Las tomas generales del escenario y el personaje principal evidencian la belleza de un decorado elaborado para emular las emociones, como el tratamientos del amor, la tristeza y la devoción que tienen los personajes principales.



Fig. 6.20 Mapa cromático escena clímax *La casa de las dagas voladoras*
Fuente: De elaboración propia

En la escena en que Xiao Mei decide dejar libre a Jin es un punto de inflexión del personaje de Zhang Ziyi, que le obliga luchar contra la oscuridad que lleva en su interior traicionando todo aquello que conoce por la posibilidad de amor. En esta escena, Yimou aprovecha nuevamente los contrastados paisajes con tonos otoñales en oposición al azul del traje de Jin. Asimismo, el personaje de Ziyi se separa del camuflaje en cuanto utiliza un tono verdoso que contraste con el naranja del paisaje.

El momento en que Xiao Mei rompe las sogas que amarran a Jin, esto podría simbolizar el corte de las ataduras con el pasado de ambos. Así, Xiao Mei tendrá la oportunidad de sentirse libre para amar y ser su propia persona.

Una vez más los primeros planos imprimirán una fuerza dramática que está acentuada inicialmente por los elementos sonoros. Aquí, el director emplea una musicalización ambiental y sonidos diegéticos para simbolizar la calma del momento y la paz interior del personaje en oposición al erotismo que se recoge de la pasión de los personajes.



Fig. 6.21 Mapa cromático desenlace *La casa de las dagas voladoras*
Fuente: De elaboración propia

La batalla final entre Jin y Leo culminará la historia, mientras que Xiao Mei es capaz de morir por defender a Jin del infalible Leo, que a su vez desea comprobar el compromiso de ella con la causa, y hacia él.

Esta escena es una representación del deseo y la posesión propia del ser humano. En cuanto que, Leo simula que va a matar a Jin con la intención de descubrir si el amor de Xiao Mei por Jin es más grande que ella siente —o sentía— por él. Igualmente, indiferentemente de la actitud que tomará el personaje, el desenlace serviría para los fines malignos del personaje de Leo, puesto que Xiao Mei tendrá que tomar una decisión, si defiende a Jin tendrá que sacrificarse y si no lo hace probablemente pierda el amor de Jin que se sentirá traicionado, al igual que Leo. Esta representación visual de una pelea esconde la lucha interna que tiene los personajes —con la que se puede

identificar al espectador— entre la elección de hacer el bien o el mal, la posibilidad de que el amor reine por encima de los principios y preceptos que rigen nuestra vida, y por último, la escenificación del sufrimiento a causa de la traición de quien creemos nuestro aliado.

Este arco argumental estará influenciado por el escenario en el que se ambienta la acción. No obstante, los cambios climáticos que sucedieron durante el rodaje obligaron a desarrollar cambios en el tiempo que se desarrolló la película. Y, aunque algunos espectadores podrán insistir que el cambio meteorológico de esta escena es una presentación de la tormenta que estalla en el interior de los personajes al verse en la encrucijada de tener que renunciar a sí mismos por amor o desamor, podemos también asegurar que fue una casualidad beneficiosa para el relato del director asiático. De ella, podemos aprovechar el color blanco como ejemplificación de la muerte y la tristeza, así este color simbolizará el fin de la historia.

A lo largo de la secuencia Yimou se aprovecha del sonido diegético para aumentar la tensión de la acción, acompañado de planos detalle y primerísimos planos que encuadran los sentimientos de los personajes. El sonido del viento, los pasos de Leo, y la canción que canta Jin al final —luego se suma la musicalización— ilustran el vacío que intenta transmitir el director en esta preciosa escena.

No obstante, lo particular de esta escena es el desenlace abierto de los personajes de Jin y Leo, ya que el espectador tendrá que asumir qué sucederá con cada uno dentro de la lucha que estallará entre el gobierno y las dagas voladoras. Mientras tanto, Yimou nos muestra a Jin llorar por Xiao Mei, y a Leo desaparecer entre los árboles que delimitan el escenario, como quien tiene que avisar a los integrantes de la organización y escapar del destino.

6.2.1.8. *La maldición de la flor dorada*

Tabla 6.8 Ficha técnica *La maldición de la flor dorada*

Nacionalidad/Año	República Popular China (2006)
Dirección	Zhang Yimou
Guion	Zhang Yimou, Wu Nan y Bian Zhihong
Duración	114 minutos

Fuente: De elaboración propia

Escrita por Zhang Yimou, Wu Nan y Bian Zhihong la película *La maldición de la flor dorada* es una historia basada en una obra de teatro, que se desarrolla en la época de la corte imperial China y ambientada en la víspera de festival primaveral de los crisantemos conocida como Chong Yang.

La historia sigue a la familia imperial mientras que el Emperador ha vuelto a casa luego de años en campos de batalla, acompañado de su segunda hijo, haciendo entender que ha vuelto con la intención de acudir al evento tradicional para expulsar los malos espíritus, pero que, a medida que avanza el filme podemos ver cómo él y sus familiares tienen otros secretos para esta reunión, en el que confluyen los lujosos decorados, enalteciendo la opulencia del Emperador y su familia.

Esta película deslumbra precisamente por los elementos visuales que la componen, cargando escenarios del palacio con la ostentación propia de una dinastía marcada por el lujo, y en la que se debe presumir de unas actuaciones muy convincentes por parte de Gong Li en el papel de la Emperatriz. Igualmente, se debe elogiar al elenco que transporta al espectador a entender los porvenires de una familia hundida en los secretos y que desean obtener su victoria personal.

Basándose nuevamente en un relato, esta vez de carácter teatral, la intención del director se puede apreciar desde el principio. Para la construcción de los decorados, solicitó que el set fuera construido con la veracidad posible, de manera que pudiera utilizar cristaleras para enaltecer lo matices que tiene la historia, a través del juego de iluminación. Asimismo, Yimou solicitó el diseño de vestuarios tradicionales, en el que su diseñador compuso trajes excesivamente pesados utilizando varias capas de telas y confeccionados a mano.

El relato de esta obra cinematográfica carece de los grandes destellos a los que usualmente tiene acostumbrados Yimou al espectador en sus películas de género *wuxia*. Sin embargo, en las escasas escenas donde sí se puede apreciar la acción, es cierto que se utilizan como medio conductor de la trama en la que se han de desenvolver las relaciones y conflictos propios de la familia que esconde sus mayores secretos, elevando el factor dramático de la historia.

Como siempre este increíble relato está dominado por una puesta en escena caracterizada por una imagen visual que se compone a partir de elaborados decorados, juego de luces matizadas, armonía entre los elementos que caracterizan los personajes y el flujo de la historia, jugando con la ostentosis de la época y los vivos colores liderados por el dorado, con la intención de causar mayor emoción al espectador.



Fig. 6.22 Mapa cromático introducción personaje *La maldición de la flor dorada*
Fuente: De elaboración propia

La tercera película del género de acción *wuxia* realizada por Zhang Yimou tiene un especial uso del dorado. En ella simboliza la pomposidad propia del emperador chino y su corte. La película empieza con planos cortos que funcionan con carácter narrativo como planos introductorios de los personajes. No obstante, la introducción formal de todos ellos en conjunto, sirve para apreciar las verdaderas intenciones y relaciones entre cada uno, y por tanto desvelan los conflictos que aquejan a una familia, a través de la escena ambientada en una comida familiar realizada en la plaza previo al inicio del festival de crisantemos.

Esta escena demuestra lo complejo de las relaciones y los secretos que guardan unos y otros, que inducen a actuar dentro de ciertos parámetros. La representación del oro y el jade como elementos preciosos en el exterior, inducen a la realidad mezquina que se esconde debajo de los llamativos vestuarios.

La autoridad ejercida por el emperador se aprecia a través de planos con mayor luminancia en la que se simboliza el dominio del hombre, la autoridad total, tanto del reino como del hogar. La contraparte es la representación de la opresión femenina bajo los mandatos del emperador y del hombre. Esta pirámide simboliza el poderío feudal de la época y la sumisión del secretismo guardado dentro de las paredes del castillo.



Fig. 6.23 Mapa cromático escena clímax *La maldición de la flor dorada*
Fuente: De elaboración propia

En la escena de cambio del paradigma narrativo hasta el momento, los personajes descubren los secretos que rondan dentro del palacio, mientras fuera se desata una

guerra por el control de imperio. Las acciones, como medio para resolver el conflicto, estarán destinadas a dramatizar la dualidad de los personajes. Por ejemplo, el emperador que mientras más acompañado está más solo se siente; la emperatriz sumisa y oprimida que desencadena una lucha por su libertad, mientras disfruta de su posición para esconder el peor de los secretos; el hijo del medio se debate entre el placer, el amor y el asco de todas sus relaciones sexuales; y el hijo menor que intenta complacer a su padre para ganarse su respeto, mientras esconde los secretos de todo el mundo.

La opulencia del decorado y la vigorosidad de las texturas y vestuarios hacen juego, nuevamente, en el logrado acabado de una decoración resaltada por la iluminación y el uso predominante del color. Aquí, el diseñador de producción aprovecharía los cristales y materiales reflectantes para potenciar la escena. Abordando con meticulosidad el empleo de los colores que no predominasen por encima del dorado central.



Fig. 6.24 Mapa cromático desenlace *La maldición de la flor dorada*
Fuente: De elaboración propia

La última escena de la película se realiza en la misma plaza donde se dieron a conocer las relaciones de los personajes. Con ello, Zhang Yimou representaría el cierre de un círculo argumental.

En esta escena, tanto la emperatriz como su hijo mayor son derrotados por los soldados del bando imperial, así que son obligados a cumplir con los deseos del emperador. El fin de la lucha, aparte de la derrota, demuestra las relaciones de los

personajes, contando su historia a través de mecanismos descriptivos de su forma de ser, e intensificando, el impacto visual que se había creado durante la batalla. Esto ayudará a la acentuación del melodrama plasmado en la concepción narrativa de la historia.

6.3. KRZYSZTOF KIESLOWSKI

Krzysztof Kieslowski fue un director polaco de cine, nacido en Varsovia en 1941. Estudió en la prestigiosa Escuela de Cine de Lodz, graduándose en 1969, luego de dos intentos fallidos por ingresar a dicho centro educativo. Principalmente se había interesado en dirigir documentales y cortometrajes, en los que tiene una larga lista de títulos reconocidos. En sus inicios, trabajó en la televisión polaca, recibiendo reconocimiento por sus primeros filmes de ficción *El personal* (1975) y *La cicatriz*²⁷⁷ (1976), llegando a realizar una de las series de películas más famosas de Polonia. *Decálogo* (1989) trataba los fundamentos básicos de los diez mandamientos, investigando la importancia de Dios y la existencia humana.

Su cine se considera postclasicismo, ya que involucraba características de un cine moderno pero manteniendo particularidades del cine clásico, en cuanto, Kieslowski aseguraba que, debía extraer lo mejor de cada época o sistema de representación. De ese modo, se apoyaba en el cine realizado en la Polonia de la época, respondiendo a las dudas marcadas por la «inquietud moral» del ser, que serviría como crítica al sistema de acuerdo a la actualidad en la que estaba sumergido el país en los años setenta (70). No obstante, en sus documentales, Kieslowski debía tener un extremo cuidado en la manera en como retrataba ciertos elementos, de forma que pudiera escapar a las duras censuras.

Ya en lo que empezaría a considerarse como la cúspide de su carrera, Kieslowski, obtuvo reconocimiento internacional por películas como *El azar* (1987), *No matarás* (1988) y *No amarás* (1988), entre otros, pero que serían censuradas a pesar de tener

²⁷⁷ Comercializado en polaco como *Blizna*

buenas críticas en festivales de cine internacional. Aunque las películas del *Decálogo* estaban designadas para ser realizadas por varios directores, Kieslowski se sintió incapaz de abandonar el proyecto, cumpliendo con una serie de diez (10) películas de una (1) hora de duración.

Al inicio de los años noventa (90), y empezada la transición política de la Polonia comunista a la democrática, el director hizo una transición desde el cine moralista a un cine más poético en el que la realidad no era el principal protagonista de la historia, como vendría haciendo desde que era estudiante en Lodz, sino, que el individualismo del ser y su búsqueda por entender su lugar en la realidad serían los temas preferidos del director, centrándose en retratar la universalidad esencial y real de sus temas.

Inclusive, para demostrar este cambio, las películas realizadas durante su estancia en Francia servirán de escape de la realidad para enfocarse en la profundidad del ser de sus personajes, entablando el conversatorio con el espectador, al que quiere despertar de su letargo, para ayudarlo a cuestionarse su propia realidad, y, por tanto, su papel en ella mediante la representación del individuo en la pantalla.

Luego de unos años, y gracias a sus proyectos cinematográficos, decidió establecer su residencia²⁷⁸ en Francia donde realiza la afamada película *La doble vida de Verónica* (1991). La aceptación recibida en el Festival de Cannes llamó la atención de diversas productoras, y, es en 1993 cuando se encarga de llevar a la pantalla la trilogía basada en los colores de la bandera francesa, "[...] la hermosa, triste y nostálgica *Azul* [...], la frívola y delirante *Blanco* [...] y la oportunista *Rojo*" (Rentero, 2006), evocando el lema de la revolución: «libertad, igualdad y fraternidad», obligando a sus personajes a tener contacto con el mundo y dejar a un lado la indiferencia con la que sobreviven en él.

²⁷⁸ Algunos autores dicen que temporal y otros definitiva.

Por tanto, *Azul* sería la lucha por perder el miedo a equivocarse, *Blanco* representaría la lucha contra la alienación causada por los extractos sociales, y, en *Rojo* se representa la vuelta al mundo y su contacto con quienes pertenecen en él (Rodríguez Chico, 2004). Así, estas películas serían un espejo del director polaco, en cuanto el imprime pequeños detalles de su propia vida en sus formas cinematográficas.

Las películas de este afamado director son el resultado de un derroche visual de emociones, donde las sensaciones son apreciadas a través de las actuaciones de los personajes, y percibidas por el espectador para su disfrute personal, en búsqueda de respuestas que se acercan a la realidad e interiorización de la existencia del ser. En los tres colores el director se encargará de introducir las elipsis para contar la historia. Además, utilizará el plano secuencia, los planos medios, los planos ligeramente picados y un potente primer plano como vehículo para conocer el personaje, y la situación del mismo, dentro de la historia.

Al finalizar la realización de las tres películas, que en determinado momento implicarían trabajar en todas ellas a la vez²⁷⁹, Kieslowski, se retiró formalmente del cine al afirmar que ya no tenía nada que contar y que mientras fuera así no podía seguir ejerciendo su labor de director, ya que, todo lo que necesitaba decir, estaba plasmado en sus obras. Aseguró que su cine era un reflejo de la realidad y mientras sus historias no sirvieran para retratar algo significativo de la existencia humana y la búsqueda del sentido, el cine no tenía ninguna finalidad. De ahí, su interés personal en la realización de documentales. Labor que abandonaría puesto que sentía que para retratar cierta realidad debía perjudicar a sus casos de estudio y ello podía conllevar a manipular la información. En palabras del director polaco:

²⁷⁹ Cuando acabo el montaje de *Azul*, estaba rodando *Blanco* mientras escribía el guion de *Rojo*. Por lo cual, acabaría totalmente agotado, y, esto, le pasaría factura a su delicada salud.

El hombre siempre ha necesitado historias para: entenderse mejor a sí mismo y a los demás para acercarse al misterio de la existencia, al qué supone estar en este mundo. Abordar sentimientos de la vida es un modo de intentar comprenderlos. De esta determinación mía por entender nace mi exigencia de contar historias. (Deltell, García, Quero, 2010:318-319)

El cine-discurso de este director estuvo marcado por la infatigable búsqueda de recursos expresivos para contar los misterios que envuelven la existencia humana, y encontrar la voz necesaria para narrar las historias (Murri, 1998). Sus películas fueron aclamadas por su valor artístico y la intencionalidad de conectar al espectadores con la historia contada, basándose en el principio básico de que varias personas pueden estar pensando lo mismo pero por distintos motivos, ya que, la existencia de una persona estará constituida por sus relaciones con los individuos y los objetos que componen esa realidad.

En 1996, Krzysztof Kieslowski moría a causa de una complicación en una operación de corazón. Durante el veinte (20) aniversario de su muerte se realizaron conferencias y exposiciones por varios países europeos y latinoamericanos dirigidas a contextualizar la importancia de la obra cinematográfica de quien se consideró uno de los director más polifacéticos del cine europeo.

A lo largo de su trayectoria, Kieslowski, intenta retratar pequeños testimonios de la realidad mostrando la verdad que existe sobre ella, al reivindicar la posibilidad que tiene el cineasta de expresarse libremente a través de un lenguaje cinematográfico en el que puede exponer sus ideas. Esto, lo podrá hacer a través de metáforas y arquetipos propios de la simbología que introduce en sus historias de ficción, utilizando la metafísica como instrumento de auto reflexión, tanto de sus personajes como del espectador, e inclusive sobre el mismo.

6.3.1. Características del universo cinematográfico de K. Kieslowski

6.3.1.1. Guion, trama, relato

Las tramas de las películas de Kieslowski son pequeñas indagaciones en el mundo que rodea a las personas, plagado de historias reflejo de lo verídico y realista del mundo, que se caracteriza mayormente por establecer una conexión emocional con el espectador, a través de los sujetos/objetos observados por el lente. Kieslowski, en diversas entrevistas llegará a firmar que no suele preconcebir el sitio donde se debe poner la cámara, sino que por el contrario permite que su instinto, su compás interno, le sugiera la mejor manera de contar una historia, planteada desde una determinada perspectiva. Su mera intención será la de zacear su inquietud moral en relación a los motivos que movilizaban a la humanidad a realizar determinadas acciones, o a tomar determinadas decisiones. Con ello, el director retrató la vida de personas «comunes» con la intención de representar lo que realmente comprendía el todo del ser.

Las películas de este director ocasionalmente tienen un carácter de realismo social, como si se tratase con el mismo sistema que un documental, basados en las elecciones éticas y morales de los personajes que presenta. Se exhibe a través de manifestaciones simbólicas de elementos ordinarios que parecerán extraordinarios en el momento que se aportan objetos sensibles de imprimirle una significación simbólica. Para poder establecer ese simbolismo, el director intenta crear una especie de diálogo en el que transmite los pensamientos que plasma a través del guion y la puesta en escena.

Los finales ambiguos de sus historias, le permitirá mantener un diálogo abierto con el espectador de manera que este pueda evaluar las posibles conclusiones a las que llegarán las vidas de sus personajes, mediante el empleo de metáforas y símbolos que plasman un complejo significado que trasciende el significado de la realidad que conforma a través de sus imágenes. Por ejemplo, los ancianos que aparecen en sus

películas como representación de la consciencia propia del personaje (Rodríguez Chico, 2004).

Entre sus temáticas siempre valoraba el «azar» como centro de las acciones. Es decir, planteaba que las actitudes y las acciones del individuo están predeterminadas o predestinadas a suceder de cierto modo (Rodríguez Chico, 2004), pero que el azar podría influir en la manera en que determinada acción pudiera funcionar, por tanto, cualquier cambio en el destino es el resultado de una fuerza exterior a lo que se presupone que debe pasar. De esa forma jugaría con el amor, la incertidumbre, la tristeza, la angustia, la libertad e incluso la felicidad del individuo, a través de lo cambiante que pudiera ser la influencia del azar en un preciso momento. Una manera de ejemplificar este hecho es la fuerza con que las mujeres de sus películas *Tres colores* luchan en contra de este para así conseguir lo que tanto desean.

Otras de las temáticas predilectas del director, vistas principalmente en sus películas francesas, utiliza el tema del amor como hilo conductor en la evolución del personaje, contando su historia a través de una atmosfera confeccionada por elementos estéticos que sirven a la representación de las emociones y las ideas. De ahí, que las cuatro películas analizadas en esta investigación presenten un esquema iniciado en la representación del amor, acto seguido vemos como vive una pérdida que se convertirá en dolor, y, que a continuación implicará la transformación del personaje, previo a encontrar el amor nuevamente (Rodríguez Chico, 2004). En esta linealidad narrativa, el autor, simboliza una realidad mucho más profunda de la que el personaje reconoce.

6.3.1.2. *Personajes*

Los personajes de Kieslowski, principalmente en sus películas de ficción, suelen evaluar la representación que tienen de ellos mismos en relación a un poder o fuerza mayor, que, cambiaría su estatuto como parte primordial del mundo.

Sus historias cargadas de pequeños ademanes de un director capaz de hacer su propio cine (Rodríguez Chico, 2004), integra la singularidad en sus narrativas, para evocar los sentimientos y emociones propios de cada espectador, poniendo en tela de valoración las dudas existenciales sobre la vida. De igual manera, el director procura instaurar una narrativa que conecte a varias personas, entrelazando, las historias que cuenta con el significado que pueda otorgarle dicho espectador.

Los personajes de su obra cinematográfica están en una constante búsqueda del conocimiento propio antes de poder compartir su vida con otros, de manera que deben alcanzar su punto de transformación y entendimiento real, antes de permitir que cualquier emoción externa afecte su realidad. Una vez estudia la posibilidad de una relación, trata de incluir un juego de miradas en la que se cuenta la historia del personaje.

En sus tramas, el director polaco es capaz de introducir múltiples interpretaciones de la situación, proyectando a sus personajes con cualidades y defectos, e incapaz de colocarlos en un idealismo moral. Por el contrario, sus personajes están en búsqueda de una personalidad propia atravesando por conflictos reales parecidos a los que pueda hallarse el espectador en cualquier momento y lugar de su vida. En su mayoría, muestran una elevada insatisfacción con determinados aspectos de su realidad (Rodríguez Chico, 2004).

6.3.1.3. Imagen

De acuerdo a su discurso narrativo, mediante una especie de drama social, el director Krzysztof Kieslowski muestra cómo el ser humano está encadenado a su pasado, de manera que necesita invocar en el espectador la visión de lo que sucede mientras desdibuja la imagen que plasma en pantalla, a través de la fragmentación de la misma, y que no servirá para provocar al espectador algo más que un auto análisis. Con su cine se plantea extraer, de aquello que refleja, el impulso de hacer algo para la reelaboración constante de la identidad propia, mediante un diálogo con el espectador en el que permite que éste sea el que entable la relación entre lo que escucha y lo que ve, para comprender lo que realmente sucede.

Para Kieslowski, la cámara no será más que un medio para profundizar en el interior (Murri, 1998), alimentándose de todo aquello que se ve como fragmento expresivo de lo contado. Dado que, la objetividad de la imagen está definida por la manera en que se explica algo sin necesidad de presentarlo explícitamente. Uno de sus artilugios es la repetición de un elemento de manera que lo carga de significación propia, como se puede apreciar en el *attrezzo* de la película *La doble vida de Verónica* con el lazo que rompe Weronika y luego recibe Véronique, el electrocardiograma, el anillo pasado por el ojo, los cristales, y, los reflejos en las vidrieras para representar que hay dos personas, en vez de una, atrapada en realidades distintas. Para esto también se vale de un sencillo artilugio como es el idioma en el que trabaja los «dos» personajes y la ambientación de la escena en dos lugares geográficos distintos.

Las películas de Kieslowski dan la impresión de tener una estética refinada, pero con poca saturación de los colores, de manera que la imagen parece estar con un filtro constante que funcionaría perfectamente para dar la impresión de estar viendo todo a través del lente observador y capaz de juzgar determinadas acciones.

Utilizando el cine como un instrumento para acercarse a la realidad, las imágenes que se aprecian a lo largo de la filmografía de este director tiene poco que ver con una estética perfilada o perfeccionista, característica propia del cine americano, sino que por el contrario la imagen transmite la sensación de tratarse de algo imperfecto pero real, de forma, que se pueda extraer de ella alguna lección, ya que lo importante no es la forma en que se presenta algo sino aquello que se presenta específicamente.

En todo momento, Kieslowski, procura respetar la intimidad de aquellos sujetos que filma, siempre que esto no sea un matiz necesario para la historia que cuenta, de manera que se pueda reflexionar sobre el contexto en que sucede la acción. Así, no crea un esquema con el que pueda manipular la información que obtiene el espectador, sino que le plantea preguntas que permita al público hacer un análisis propio de las cuestiones que rodean la existencia humana (Rodríguez Chico, 2004).

Uno de los elementos visuales más prominentes de este director es su uso de la iluminación para hacer empleo del claroscuro donde se enfatizan las emociones y sentimientos expresados por el personaje. En los colores principalmente, singulariza las características expresionistas del rostro con luces y sombras que se acentúan con la aplicación de una iluminación nutrida por el control de filtros de colores que aportan cierta belleza a la imagen. Está de más decir que para Kieslowski el rostro es el portador de las expresiones, emociones y el bagaje que tiene un personaje, de ahí, el uso constante de primeros planos en los que transmite sensaciones expresas de la acción determinada que se realiza.

La fotografía de Kieslowski es heredada de sus años trabajando en el cine polaco, de manera que se caracteriza por ser austera y lúgubre, retrato de una realidad sombría en una Polonia comunista, pero cuyos elementos estéticos brindan un sentido a la trama, en especial en la fotografía de las películas francesa, ya que en ellas posee un mejor

presupuesto, y su narrativa tiende a presentar un discurso mucho más poético y lírico, en contraposición al cine de crítica social usual de la época.

La deformación o manipulación, como si de una ilusión se tratase, dentro del cine de Kieslowski, representa la realidad deformada con la que el personaje convive a falta de un afrontamiento de lo que sucede.

En cuanto el color, se puede decir que lo utiliza con un sentido dramático en el que implica una reflexión de la situación, el sujeto o el objeto. Los movimientos de cámara, y la utilización de transiciones como fundido a negro, o fundidos a blanco, funcionarán como lenguaje que desea dejar implícito el paso del tiempo, o la retrospección propia del personaje en relación a un suceso determinado, amarrando dicha acción al carácter dramático del mismo.

La cámara subjetiva será uno de los elementos del lenguaje cinematográfico más utilizados a lo largo de su filmografía, ya que, no será un ademán estético sino que lo emplea para acentuar características del personaje, inclusive mostrando aquello que sea necesario del entorno para delimitar la acción del personaje y encuadrarlo en ella, a través del cambio de la cámara subjetiva a la cámara objetiva. Así, el primer plano será un vehículo para conocer el personaje y su situación, y la cámara subjetiva construirá el mundo del personaje para su reflexión.

Otro elemento habitual es la introducción de *flash-forwards* a través del uso de primeros planos en el principio de las historias, de manera que induzca al espectador a relacionar las imágenes/elementos con sucesos adelantados en el relato. Se trata de pistas «regaladas» al público para prever la situación en la que se encuentra el personaje y que se desarrolla posteriormente, previo la introducción del mismo. Además, Kieslowski utiliza el montaje paralelo para ir construyendo las vidas de los personajes

según las decisiones personales que toman, buscando que el espectador dirija la atención en aquellos detalles que se encuentran en la metatrama de cada uno.

En definitiva, el director polaco fue un creador de puzles a través de elementos que reflejan la imagen donde se aprecia la psique de los protagonistas concentrado en lo invisible para el ojo, mediante una narrativa audiovisual y composición estética de elementos, cuyo significado semántico dará pequeñas implicaciones de su significado dentro de la trama (Bardzinska, 2015).

6.3.1.4. *Sonido y música*

Sin duda, para Kieslowski los elementos sonoros son importante para la historia que cuenta. En sus documentales se puede apreciar la fuerza con la que el sonido va ayudar a contar parte de la trama imprimiendo ápices de realidad, mientras que en sus películas de ficción, en especial aquellas realizadas en Francia, la música cobrará un papel de creador de atmósfera en la que su subjetividad potenciará los sentimientos de los personajes, resaltando el valor de la música, y de los sentidos, en la codificación/decodificación de su trabajo.

La música, para él, suele tener un valor especial, ya que sirve para subrayar un momento de la escena, sin crear una dicotomía. Sin embargo, en ocasiones ha utilizado la música como la representación de determinado personaje (Gértrudix Blanco, 2006), como por ejemplo en *Azul* (1993), donde nunca se aprecia a Patrice, el marido de Julie (Juliette Binoche), no obstante, siempre que se menciona, se utiliza la música de su composición para insinuar su presencia ante la percepción del público.

En otras ocasiones, la música ha servido de hilo conector de las tramas, como en el caso del filme *La doble vida de Verónica* (1991), en la que ambos personajes están conectados a través de la música de una determinada opera.

Para estos relatos, la música, servirá como conclusión del mensaje mediante la expresión de sentimientos y emociones del personaje, ya que incursiona en una frontera entre actor diegético y extradiegético (Rodríguez Chico, 2004). Por ejemplo, en *La doble vida de Verónica*, el personaje de Weronika por su lado interpreta la ópera del autor holandés²⁸⁰ justo antes de morir, y, Véronique es incapaz de sacarla de su cabeza, con lo que decide enseñársela a sus estudiantes. Este conector también funciona como recurso narrativo para determinar el vínculo que existe entre ambas, tal como Véronique menciona a su padre, tiene la sensación de que existe alguien o algo más en el mundo al que está enlazada, y esa sensación es percibida por el espectador a través de pequeños conectores musicales en conjunto con la utilización de determinado *attrezzo*.

6.3.2. Análisis textual por escenas seleccionadas de K. Kieslowski

6.3.2.1. *La doble vida de Verónica*

Tabla 6.9 Ficha técnica *La doble vida de Verónica*

Nacionalidad/Año	Polonia, Francia (1991)
Dirección	Krzysztof Kieslowski
Guion	Krzysztof Kieslowski y Krzysztof Piesiewicz
Duración	98 minutos

Fuente: De elaboración propia

La doble vida de Verónica es una película de producción polaca y francesa de 1991 que trata sobre el enlace que existe entre dos mujeres distintas llamadas Verónica²⁸¹, que sin saberlo están entrelazadas una a la otra. Para hacer esa representación, sin presentarlas juntas en pantalla donde se aprecia el físico de ambas, el director utiliza

²⁸⁰ Alter ego de Zbigniew Preisner, el verdadero compositor de la música empleada en la filmografía de Kieslowski.

²⁸¹ Weronika la polaca, y Véronique la francesa.

artilugios que dirigirá al espectador a descubrir la conexión. Aunque, desde el principio está claro que se trata de dos personas, principalmente porque hablan idiomas distintos, el espectador deberá ir estableciendo los puntos de conexión que vincula a ambas mujeres mediante la unificación de ambos personajes.

En la primera parte de la película apreciamos la vida de Weronika, una joven deseosa de disfrutar de los pequeños placeres de la vida que la hacen arriesgarse por conseguir aquello que más desea. En la segunda parte se nos introduce a Véronique, una joven que desconoce el motivo por el que se siente vacía —especialmente después de la muerte de Weronika— que intenta descubrir lo que quiere, tanto en el amor como en la vida, para así poder aprovecharla intensamente. El tercer capítulo argumental es la introducción de Alexandre, el marionetista, que de una manera u otra juega con Véronique mientras le va dejando pequeñas pistas sobre quién es, para descubrir la posibilidad de crear una conexión a través de la atracción de las dos seres que no se conocen²⁸². Este giro llevará a Véronique a descubrir que realmente existe alguien al que está conectada, y que implica una vida totalmente nueva sin ataduras a los conflictos del pasado. Sobre ello, Rodríguez Chico (2004) establecerá que Kieslowski plasmaba un símil entre la historia contada por Alexandre, sobre la bailarina que renace como mariposa encarnada por otra persona, y la situación que vive Véronique al «nacer» de nuevo luego de la muerte de Weronika.

Aún cuando todo parece premeditado en las acciones de cada personaje, es cierto que el azar llegará a jugar su papel, en cuanto ambas Verónicas tienen un encuentro fortuito en una plaza de Polonia. De modo que, el director aprovecha las tradiciones nórdicas y germánicas para ejemplificar la posibilidad de que exista en otra parte del

²⁸² Una vez más se aprecia la introducción de la metafísica en el relato del director.

mundo un doble de la persona, y, al que se está vinculado. A este doble nunca lo presenta en pantalla, a menos que sea una representación de mal presagio.

La película sin duda es una obra artesanal del cine europeo que trata sobre las emociones, sugeridas e intuitas, que se establecen en comunicación directa con el espectador, de manera que éste tenga que hacer una reflexión personal sobre sus decisiones. De este modo, evoca la búsqueda de respuestas, presentimientos y la propia felicidad, mediante una narrativa paralela de los personajes y las historias. Asimismo, contempla un espejo de su propia realidad al mostrar a las Verónicas sentirse incompletas sin explicación alguna, dirigiendo la mirada a uno mismo y a la realidad en la que vive.



Fig. 6.25 Mapa cromático introducción personaje *La doble vida de Verónica*
Fuente: De elaboración propia

A pesar de que muchos podrán establecer que la introducción de los personajes sucede en el momento en que se presentan a las dos pequeñas niñas hablando con sus respectivas madres²⁸³, elegimos el momento de la manifestación, en el que se cruzan las vidas de las Verónicas, ya que aquí es cuando realmente se determina que son efectivamente dos personas conectadas en el tiempo y el espacio. Este momento es decisivo para introducir a una nueva Verónica que será la contraparte del personaje de Weronika visto hasta el momento. La profundidad de campo será necesario para pasar de una cámara objetiva a una subjetiva —y de regreso— con la intención de mostrar

²⁸³ En sus respectivos idiomas

como Weronika comprende que existe otra persona a quien está conectada y que es su mismo reflejo.

La fotografía es sencilla, estética y con un filtro sombrío que imprime el director para escenificar la manifestación como momento turbio —representación social y crítica de Polonia en esos momentos—, y, además, para ejemplificar el momento de incertidumbre que se presenta a partir de ahí, que es cuando Weronika empieza a tener amagos de lo que sería su pronta muerte. Por su parte, el sonido de la manifestación de fondo, podría simular el caos que se avecina para la joven cantante, y que servirá como indicativo de que algo está a punto de suceder.



Fig. 6.26 Mapa cromático escena clímax *La doble vida de Verónica*
Fuente: De elaboración propia

La escena de Alexandre y Véronique en el cuarto, cuando ella le pregunta que desea saber sobre ella, y él le pide que le cuente todo, podría considerarse como el punto de inflexión del personaje, dado que en este momento, Véronique descubre a su contraparte.

Para ejemplificar ese momento, a través de elementos visuales, Kieslowski utiliza un recurso narrativo, en el que Véronique enseña todo aquello que lleva en el bolso como si se tratase de su reflejo, allí se encuentra con la foto de Weronika mostrando cómo en su interior siempre ha estado la respuesta que buscaba. El *attrezzo* servirá para dar las pistas que conforman su personalidad: el cacao para los labios, las gafas perdidas, la pelota y las fotos de su excursión.

En el caso de los espejos en la habitación y la pelota estos serán la representación de los paralelismos en la mirada de la realidad que le compete vivir a cada personaje. A partir de ese giro en su vida, Véronique dejará que el amor cubrirá el hueco que siente, luego de sobrepasar el conflicto interior que le hace dudar sobre su lugar en el universo.

La música creará la atmósfera para el principio de la escena, que inclinará a los personajes a profesar su amor mientras se hace una simbología romántica de la música, que estará «explicada» mediante los diálogos que tendrán lugar en la escena, mientras Véronique manifiesta que siempre ha sentido estar en dos lugares y conectada a otras personas, en otras partes del mundo.



Fig. 6.27 Mapa cromático desenlace *La doble vida de Verónica*
Fuente: De elaboración propia

La escena con las dos marionetas ejemplifica el desenlace de la película, en cuanto conecta la historia de las muñecas con la realidad que Véronique siempre ha intuido, existen dos semejantes, tratadas para que sean iguales, pero siendo diferentes a la vez, y que obliga a que una de ellas «perezca/se estropeeé», antes de que la otra tenga la oportunidad de «nacer/funcionar» realmente.

Su enfrentamiento a la muñeca servirá para plantearse su propia realidad y decidirse por descubrir aquello que la conecta con la otra realidad que desconoce. El primer plano del rostro de Véronique será una lectura al enfrentamiento interior por conocer lo que sucede en la vida de ambas. Esta escena será el preámbulo al final que Kieslowski

plantea en el cual Véronique decide buscar y aprender más sobre su contraparte, Weronika.

En esta ocasión, la música solamente funcionará como acompañamiento en la estructuración de la escena y del momento de tensión que procede. Como es común en el cine de Kieslowski, el final es abierto para la reinterpretación que desee hacer el público de lo que sucederá a continuación.

6.3.2.2. *Tres colores: Azul*

Tabla 6.10 Ficha técnica *Tres colores: Azul*

Nacionalidad/Año	Polonia, Francia (1993)
Dirección	Krzysztof Kieslowski
Guion	Krzysztof Piesiewicz, Agnieszka Holland, Edward Zebrowski, Slawomir Idziak y Krzysztof Kieslowski
Duración	94 minutos

Fuente: De elaboración propia

La primera parte de la trilogía de los colores está mostrada a través de planos con cámara al hombro, y es una representación de la libertad mostrado en la película nombrada *Azul*. Este filme es un drama basado en la historia de una mujer (Juliette Binoche) que pierde a su marido y su hija en un accidente de tránsito, lo cual lleva a cuestionarse el significado de la vida, y qué deba hacer con ella.

La película está montada de manera que se pueden apreciar pequeñas claves que dan vida a una historia en la que se tiene que reflexionar sobre la esencia de la existencia individual, el amor y la tragedia que trae la muerte a través de los sucesos narrados. Julie ha de encontrar un nuevo significado a las cosas mediante la reflexión propia de las situaciones que incrementan el carácter dramático de la historia.

La película tiene un precioso acompañamiento musical, que sirve para interiorizar el proceso vivido por el personaje de Julie, y, en donde las melodías que se escuchan son una representación figurativa de un personaje «invisible» pero que sirve como conector de los sucesos de la historia, y condiciona el desarrollo dramático del personaje principal, propiciando así, la conjugación de los sentidos para absorber aquello que se presenta en pantalla y lo que se deduce. La subjetividad de las acciones que toma el personaje son un vivo espejo de aquello que va descubriendo mientras se descifra la trama.

En este relato, Kieslowski, trata de satisfacer la búsqueda de felicidad del personaje en su lucha por conocer su propia realidad, mientras está atrapada en la reconstrucción de su identidad posterior el suceso ocurrido.

La música enfatiza la lucha del personaje, acompañado de fundidos negros que interiorizarán las acciones que toma. Los primeros planos serán recursos explicativos y simbólicos que remarcan los sentimientos expuestos en los recursos visuales.

La fotografía está cargada de emociones retratadas en planos cortos de las expresiones de Julie, que inclinarán al espectador a cuestionarse la libertad propia como una lucha para encontrar la felicidad según sus necesidades peculiares.

La representación que hace el director de los personajes secundarios servirán para mostrar a los sujetos como meros observadores de la situación de Julie. Igualmente, la manera en que Julie observa al flautista, a los chicos en la calle, e inclusive las acciones de sus vecinos, son demostraciones de la mirada que hacemos de los demás desde nuestro propio encierro personal, parecido a aquel al que Julie se confina durante su conflicto interior.

Toda la película estará confinada en los hechos que suceden, más que en los diálogos per se, de forma que el mensaje estará constituido por la concatenación de

imágenes que sirven como referente simbólico de algún suceso, objeto o personaje. Por ejemplo los niños jugando y las lámpara de lluvias de cristal serán la simbología de su hija perdida, que no tendrá la oportunidad de vivir dichas emociones. Mientras que, la imposibilidad de lidiar con las ratas muertas, se asemejan a su capacidad de lidiar con la muerte de sus seres queridos, será una representación de la lucha interior que vive Julie con el problema que realmente la agobia.



Fig. 6.28 Introducción personaje *Tres colores: Azul*
Fuente: De elaboración propia

La escena en el hospital luego de la muerte de su familia, es una presentación formal del personaje de Julie, en la que ella, abrumada por su situación, duda de la necesidad de mantener su propia existencia tras perder todo aquello que cree que le define y la completa. Tanto su amor de madre, como el amor por su marido y el trabajo que hacían juntos.

En todo momento se aprecia la lucha interna de Julie por apagar el dolor que siente, en búsqueda de una libertad propia que servirá para independizarse de la realidad a la que no está lista para afrontar. Aquí, la indiferencia de Julie hacía el mundo exterior la obligará a encerrarse en su propia cárcel, creada para combatir contra los fantasmas que le persiguen.

En esta misma escena se introduce a Oliver, un hombre enamorado pero respetuoso de Julie y sus sentimientos. Mostrando a través de la sucesión de las imágenes la inconformidad de ambos ante la situación que conviven.

La música en esta escena ambienta el dolor que se vive mediante la pérdida de los familiares, mientras que los sonidos diegéticos subrayan el dolor que se interpreta de las imágenes que nos muestra Kieslowski a través de un primerísimo plano de la boca y las manos de Julie, mientras esta se esconde de la realidad que sucede fuera de las sábanas.



Fig. 6.29 Mapa cromático escena clímax *Tres colores: Azul*
Fuente: De elaboración propia

Para el punto de inflexión del personaje elegimos un detonante propio de las vidas cruzadas que suelen marcar la narrativa de Kieslowski. La escena que continúa tras a la conversación de Julie y su vecina, en la que ésta le dice que le ha salvado cuando en realidad ella ha salvado a Julie de sí misma, está marcada por la presentación de la «otra» vida que llevaba Patrice, y que le obliga a enfrentar sus sentimientos de una vez por todas, para así dejar de huir del camino que le puede traer felicidad por miedo a la culpabilidad de defraudar a aquellos que no están, mientras intenta descubrir lo que realmente sucedía en la vida de su marido, y por tanto en la de ella misma.

Las imágenes presentadas a través de un filtro azul, escenificando a un programa de televisión, servirán para asignar el punto desde el cual Julie empezará el camino para liberarse de lo que la mantiene atada a su vida anterior y sus remordimientos. Incluso, se discute el uso predominante del azul en las escenas que el personaje está emocionalmente cargado y tiene espacio para la valoración emocional de los sucesos.

En esta escena la música que se aprecia es para ambientar el local en el que se encuentra Julie mientras ve el programa, y que crea la atmósfera para entender el *crescendo* de la situación. Los primeros planos funcionarán para presenciar las emociones del personaje en primera persona, y así entender las emociones vividas.

Las sombras y luces en la cara de Julie son el resultado de una luz tenue, propia del escenario en el que se desarrolla la acción. Sin embargo, si nos adentramos en la aplicación de Kieslowski en su iluminación significativa, podríamos establecer que este claroscuro ayuda a entender la doble personalidad con la que Julie combate constantemente. Por un lado, una parte está lista para rehacer su vida y volver a ser ella misma, en contraposición a la oscuridad representará la parte de ella que sigue sumida en el sufrimiento y la duda.



Fig. 6.30 Mapa cromático desenlace *Tres colores: Azul*
Fuente: De elaboración propia

A través de las acciones de Julie en esta escena, se podrá ver el fruto natural de una necesidad de comunicar la complejidad humana con la que estamos dispuesto a regir nuestras vidas, empujándonos a reflexionar sobre la importancia de mantenerse sincero a uno mismo ante cualquier adversidad, liberándose así de las ataduras que le impiden continuar con su vida. La consciencia jugará su papel de capitán de tripulación que marcará la dirección en la que apunta la brújula moral del personaje.

La representación oscura de la casa podría significar la oscuridad que abarcaba la vida de Julie, escondida entre la variedad de habitaciones, como si se refiriese a la necesidad de compartimentar las emociones y los sucesos de la vida.

Las interrupciones, que constantemente introduce el director en sus diálogos, para que así se ejemplifique la realidad de una conversación cotidiana —y no actuada—, ayuda a imprimir su carácter de reflejo de la realidad, el cual desemboca en el contacto físico de dos mujeres unidas por el amor a una misma persona. Las escenas en que se ve a Julie trabajar en las partituras, y las acciones que le prosiguen serán la manera de obligar al personaje a entregarse a su verdadero yo, y a los sentimientos que desea descubrir.

6.3.2.3. *Tres colores: Blanco*

Tabla 6.11 Ficha técnica *Tres colores: Blanco*

Nacionalidad/Año	Polonia, Francia (1994)
Dirección	Krzysztof Kieslowski
Guion	Krzysztof Kieslowski y Krzysztof Piesiewicz
Duración	88 minutos

Fuente: De elaboración propia

La segunda parte de la trilogía de los tres colores la compone la película *Blanco* y su alusión a la igualdad. En ella se relatan tres metatramas en torno a las peripecias de un barbero polaco que se casa con una peluquera francesa. En la trama, el personaje de Karol pierde todo, dado que, su mujer decide dejarle al no sentirse complacida sexualmente, y considerar que su marido no es el hombre del que ella realmente se enamoró. Las demás metatramas harán alusión a la inmigración y a la sed de venganza.

En esta película, se representa la lucha y diferencias de las clases sociales —crítica social hacía el capitalismo—, en el que Karol debe luchar contra su amor hacía Dominique para alcanzar el poder que le permitirá igualar el terreno de acción de ambos. En esta película, igual que en la revolución francesa, la lucha por desmentir la fuerza de las clases sociales para la confraternización sirven de hilo conductor de la trama, en la que Karol tendrá que valerse de un engaño —insinuación del director a los principios capitalistas de la época— para conseguir todo aquello que anhela.

Según Kieslowski, en esta película, el blanco está presente en todas las imágenes que impliquen ausencia de palabras (Caparrós Lera, 1999), mientras que, describe los problemas y las soluciones a través de recursos visuales que establecen la dirección en que debe intuirse lo que depara a los personajes, según las decisiones que toman. Además, la aplicación de tonos fríos, como representación del invierno polaco, y, el uso del blanco como idealización de lo sublime, se aprecia en especial en los *flashbacks* a su boda, funcionando como elemento narrativo que impregna la imagen visual poco esteticista, cargado con un lirismo casi poético de representación de la igualdad.

Algunos de los elementos visuales que cargan de significado al uso del color blanco, empleado para la acción, estarán determinados por valor cromático presente en los cielos blancos, la figura de su mujer representada en la escultura, o en el uso del peine.

La singularidad de esta tragicomedia estará marcada por los *flashback* y *flash-forward* que introducen detalles de las historias, apreciadas a través de escenas sarcásticas en el que el personaje convive con el vasto recuerdo de momentos felices y que de vuelta a su realidad se presentan de manera muy distinta, como es el caso de las palomas en su boda en contraposición con la paloma solitaria del metro. Asimismo,

representará la necesidad de abandonar todo lo que tiene, para ir en búsqueda de lo que cree que merece.

Por último, el director también juega con la valorización simbólica de los objetos como la escultura para recordar al personaje del amor que siente a su mujer, como motor para progresar, y, el recordatorio de la furia sentida al perderlo todo, por tanto, la necesidad de buscar venganza igualando el terreno de «combate».

En su fotografía se harán constantes referencias a Francia y Polonia, y la diferencia, que se presenta en la época, en un país con fuertes referentes capitalistas en contraposición a un país que apenas sale de una época de austeridad, mostrando una crítica social y cultural de la realidad político-económica que se vive tanto en la pantalla, como en la realidad misma del espectador de ese momento.

En esta película los planos medios tendrán menor protagonismo, mientras que estará plagado de primeros planos expresivos, *travelling* para planos de seguimiento, y cámara subjetiva para los *flashbacks*.



Fig. 6.31 Mapa cromático introducción personaje *Tres colores: Blanco*
Fuente: De elaboración propia

La escena del inicio, con la presentación de Karol en el juzgado, sirve para introducir la situación del personaje junto a la frustración sufrida por las constantes humillaciones que recibe del juzgado francés, debido a su incompetencia para satisfacer a su mujer, y que se refleja marcado por su estatuto social de inmigrante. A partir de aquí, se desencadenará las acciones que darán como resultado sus remordimientos por

añorar una vida mejor junto a la mujer que ama, y volver a ocupar el escalón social en que se encontraba en Polonia.

El primer plano de la cara de Karol mientras está en el juzgado denota las frustraciones propias del personaje, mientras que los primeros planos de Dominique acentúan el dominio que tiene de la situación, y por tanto, el director le imprime a través de un mismo plano dos significados narrativos distintos.

Igualmente esta escena es la segunda vez²⁸⁴ que Kieslowski presenta el entrelazado de los personajes de su trilogía²⁸⁵, al mostrar a Julie (Juliette Binoche), el personaje principal de *Azul* (1993), creando el vínculo que conecta las historias, previo a la finalización de la trilogía, mostrando una vez más, los elementos metafísicos propios de su cine.



Fig. 6.32 Mapa cromático escena clímax *Tres colores: Blanco*
Fuente: De elaboración propia

El punto de inflexión del personaje de Karol llega de la mano del segundo objeto simbólico que incluirá Kieslowski, para denotar el valor de su dignidad ante la situación vivida, y que servirá de recordatorio tanto para el personaje como para el espectador de lo vivido por Karol hasta el momento y el valor «real» de su persona.

²⁸⁴ La primera vez se aprecia cuando Julie va a los juzgados en búsqueda de Sadine y allí está Karol y Dominique.

²⁸⁵ Este tipo de tratamiento lo haría también en las películas de Decálogo, cuando introduce situaciones o personajes de otras películas como si de un universo entrelazado se tratase.

La escena muestra como el protagonista de la historia descubre que su mujer, principalmente por furia, entabla una relación sexual con otro hombre consciente de que él le observa.

De ahí, Kieslowski, en una toma de seguimiento, acompañará al personaje con la intención de encontrar un teléfono para llamar a su mujer y detenerla. No obstante, aquí el sonido ejemplificará la acción que nos imaginamos mediante las tomas de sombra en la ventana de la habitación, acompañado del sonido de placer de Dominique a través del teléfono.

El primer plano que introduce el director en esta escena nos mostrará a un Karol destrozado y enfurecido en una cabina de teléfono, que se encuentra en la tesitura de seguir luchando por un amor que siente que perdió o luchar por su propia dignidad. A partir de aquí se desencadenan las acciones que conllevará al personaje a la búsqueda de soluciones a un conflicto presentado desde sus inicios.

También, se puede considerar otro punto de inflexión del personaje la escena en la que Karol llama a Dominique antes de ir al abogado y poner en marcha su plan, especialmente, porque ahí se aprecia la figura de Dominique a través de la estatua, y por consiguiente la lucha interna de Karol con el sentimiento de rotura emocional. No obstante, es cierto que esta escena conlleva al desenlace y está cargada de un simbolismo propio del cine de Kieslowski, pero no podemos obviar la importancia narrativa del preciso momento que Karol decide seguir con su vida, para demostrarle a su esposa, y a él mismo, que retomar el triunfo social que tenía.



Fig. 6.33 Mapa cromático desenlace *Tres colores: Blanco*
Fuente: De elaboración propia

A partir de la escena posterior al encarcelamiento de Dominique, Kieslowski vuelve a introducir el peone para acentuar el blanco, de modo que continuará con la escena de desenlace de la película donde Karol ocupa un puesto superior, y es Dominique, la que será «maltratada» por las autoridades polacas. Sin embargo, la música utilizada, complementada por las suaves melodías de una flauta, marca la atmosfera para una pareja que a pesar de las penurias vividas deciden valorar su amor por encima de la situación que le compete. En esta ocasión Dominique, segura del amor que siente por Karol, sufrirá la condena en vez de admitir el fraude realizado por su marido, de forma que, una vez más Kieslowski mostrará el amor como fuente de vida para la realidad de los personajes.

La escena es un constante plano-contraplano como recurso narrativo, en la que se aprecia el uso estético de las sombras que enmarcan el nuevo mundo en el que tendrá que vivir Dominique, pero que, aún cuando su carga simbólica es mínima se utiliza para escenificar su encarcelamiento sin que el director tenga que mostrar el interior de la celda. Igualmente, instaura su poder dramático dentro de la narrativa que le otorga una cualidad de belleza subliminal en la cinematografía contemporánea.

6.3.2.4. *Tres colores: Rojo*

Tabla 6.12 Ficha técnica *Tres colores: Rojo*

Nacionalidad/Año	Francia, Suiza, Polonia (1994)
Dirección	Krzysztof Kieslowski
Guion	Krzysztof Kieslowski y Krzysztof Piesiewicz
Duración	99 minutos

Fuente: De elaboración propia

La película *Rojo* (1994), se presenta como la culminación a la trilogía —y la carrera cinematográfica del director—, en la que se plantearía la fraternidad como hilo conductor de la trama principal.

En esta obra cinematográfica, Kieslowski, muestra una serie de personajes en sus distintos ambientes sociales (Caparrós Lera, 1999) que buscan alcanzar la posibilidad de vivir un amor real. El desenvolvimiento de estos personajes estará marcado por las situaciones vividas, en las que el azar juega un papel de aproximación personal pero que evita el contacto real de los personajes predestinados a ser parte de la vida de los demás.

Invasado por un mapa cromático, obviamente descartado por el rojo, aplicado visualmente a través de toldos, coches, semáforos, sangre, carteles, butacas del teatro, elementos del vestuario (Caparrós Lera, 1999), luces intermitentes, la cara roja del personaje al hacer esfuerzos físicos, e, inclusive, la barra —escenografía— en la escuela de baile, muestran la sensibilidad artística de Kieslowski para incluir elementos significante. Con ello, el espectador es testigo de una de las características principales del cine de este afamado director, en la que se conjuga su obra filmográfica con elementos estéticos —visuales y sonoros—.

Estos detalles a color permitirán acentuar datos propios de la historia, por ejemplo los libros de judicatura que se le caen a Auguste en la calle, antes de pasar por el espacio vacío de la valla que próximamente tendrá la cara de Valentine. Esto podría interpretarse como una especie *flash-forward* narrativo —no temporal— de las acciones que se desarrollaran más adelante en la historia, tal como suele introducir el director en sus otras obras cinematográficas, especialmente en la trilogía.

Por tanto, la película es un llamamiento a saltos temporales que demuestran las correlaciones de los personajes, mediante las interacciones compositivas de los elementos estéticos. El uso de color rojo hará una denotación al sentimiento afectivo que caracteriza el personaje de Valentine y a los personajes que se encuentran dentro de la trama, y que tendrán un valor importante en su vida y desarrollo personal.

En esta película, el director se verá atraído por el uso de *travelling* y grúas para simular la cercanía de los personajes, entrecruzando sus vidas mediante el juego de la profundidad de campo, que simulará la cercanía pero sin permitir que tengan un contacto real, hasta el final de la película.

Durante el filme se aprecian distintos momentos de proximidad entre Auguste y Valentine, por ejemplo cuando están escuchando la misma canción en la tienda de discos, o cuando Auguste se queda mirando el cartel de la dulce Valentine, inclusive el cruzarse por las mañanas en la calle en frente del café, o cuando Valentine sale a quitar la alarma de su coche y Auguste está mirando por la ventana a Karin que se acerca a su casa, y, esto apreciado a través de la profundidad de campo.

Uno de los recursos narrativos de mayor valor es la relación que se establece entre el Juez y Valentine. Los paralelismos de esta relación se mostrarán mediante un movimiento de cámara subjetivo evolucionado a cámara objetiva, para escenificar el espacio de la acción, el empleo de elementos simbólicos como el periódico que utiliza el

juez para descubrir el secreto de Valentine, la relación de fraternidad que entablan por medio de la perra y sus cachorros, y, la alusión narrativa que hace el director a la posible relación amorosa que podría existir entre ambos, si el juez fuera más joven o ella hubiese sido la mujer de la que estuvo enamorado, pero que le traicionó con otro.

Además, este paralelismo se volverá a repetir cuando Auguste descubre que su novia, Karin, le es infiel²⁸⁶, pero que a diferencia del juez no se recluirá del mundo dando paso a una inactividad prolongada, sino que iniciará un viaje de descubrimiento personal, que al final lo conducirá a los brazos de Valentine, o por lo menos eso es lo que hace entender el director en su última escena de la película, y, por tanto, de la trilogía.

En cuanto a la música, esta película recibirá su mayor valor poético y romántico al alcanzar la cúspide musical de la trilogía ejemplificada mediante delicados boleros. No obstante, el sonido tiene mayor valor dramático-discursivo, a través de los sonidos emitidos por el teléfono, las alarmas, los coches, y la sintonización de la radio con la que el juez espía a sus vecinos, entre otros. El sonido ambiental imprimirá el carácter realista de las situaciones vividas por los personajes.



Fig. 6.34 Mapa cromático introducción personaje *Tres colores: Rojo*
Fuente: De elaboración propia

La primera escena de la película, e introducción del personaje está caracterizado por el sonido de un teléfono —elemento conector de los personajes—, en la que

²⁸⁶ Igual como le pasó al juez

descubrimos la personalidad de Valentine, a través de la ilusión e ingenuidad con la que describe un bello amor mediante la comparación a un hermoso día de primavera. A su vez, el director introduce a Auguste a través de una toma desde la ventana de Valentine, en la que se sigue escuchando su conversación con Michel.

Esta escena, como muchas otras, tendrá un constante juego de claroscuros dentro del apartamento de Valentine, y que predomina por una iluminación con contrastes que denotan un espacio real. En ella, el principal foco de atención está en Valentine, de modo que no distrae al espectador de la acción predominante.



Fig. 6.35 Mapa cromático escena clímax *Tres colores: Rojo*
Fuente: De elaboración propia

El punto de inflexión del personaje está mostrada en la escena del desfile. Mientras Valentine busca alrededor de todo el teatro a su amigo: el juez, Kieslowski nos muestra lo místico de aquel momento, en donde conjugan las luces de los flashes, con el rojo de la pasarela y la oscuridad del público visto de una toma aérea.

Esta escena continuará con una larga y profunda conversación entre el juez y Valentine, quien se enterará de la verdadera historia por la que ha estado recluso, mientras, éste le exhorta a vivir una vida sin miedo, sin arrepentimientos y con la libertad de ir en búsqueda de aquello que le hace falta para alcanzar total felicidad.

Toda la escena con alto contraste de luces y sombras, está enmarcada por un decorado y escenario predominantemente rojo. Por su parte, el ruido de la puerta, el

viento y la lluvia, representarán la fuerza dramática de las acciones que vendrán futuramente. A su vez, sirven para «interrumpir» un diálogo que parecerá más realista si está entrecortado por la realidad en la que se presenta.

Los primeros planos al igual que en las demás películas de la trilogía, ayudarán a seguir las expresiones —emociones y sentimientos— de los personajes que entablan una conversación mediante plano-contraplano.



Fig. 6.36 Mapa cromático desenlace *Tres colores: Rojo*
Fuente: De elaboración propia

La escena del desenlace de la película iniciará con un plano medio de Valentine, en el que se aprovechará la profundidad de campo para descubrir que Auguste está en el mismo barco. En ella, los personajes están buscando el camino a su camarote, representando la búsqueda del camino correcto para ser felices, y que los llevará a encontrarse. En la misma escena, ambos preguntan a la azafata por direcciones, y aunque éste puede parecer un elemento sin referenciado alguno, también puede asociarse a la búsqueda de respuestas para elegir el camino correcto, como pasó con Valentine y Auguste luego de la interferencia del juez.

A partir de este momento, la película concluirá con una naufregio en el que se descubre que han sobrevivido siete personas, de los cuales seis son los protagonistas de las tres historias²⁸⁷. En ella, el director nos muestra a Julie y Olivier, que parecen haber

²⁸⁷ Aquí es donde vuelven a entrelazarse sus historias por última vez.

encontrado la manera de liberarse de las ataduras del pasado, continuando así, con su idílico amor; a Dominique y Karol, que denotan haber superado las diferencias sociales y culturales que los separaban, estando en un mismo plano emocional; y a Valentine y Auguste, que finalmente han cruzado sus caminos. En el caso de los protagonistas de esta última entrega, el director insinúa al espectador que a partir de ese momento empezaran una relación amorosa.

Sin embargo, si se sabe algo del cine de Krzysztof Kieslowski es que las cosas necesariamente no tienen porqué concluir de la manera más obvia, sino que el espectador tiene la libertad de determinar el final al que estarán sometidos sus personajes gracias al planteamiento ambiguo de las historias mostradas. Así, una vez más manifestará cómo el azar puede influenciar en la vida real, y cómo en ella no tenemos control de lo que sucede, sino que vamos descubriendo nuevas realidades de la existencia del ser.

7. TRABAJO DE CAMPO: RESULTADOS ENCUESTAS

Los resultados extraídos del método de investigación centrados en encuestas son de carácter descriptivo, y responden a preguntas cuyas variables oscilaban en el establecimiento de preferencias y/o gustos por parte del participante, según la especificación de variable cualitativas independientes y dependientes, acorde a preguntas cerradas estructuradas, cuyos temas fluctúan entre los directores preseleccionados y los aspectos visual-sonoro de las películas determinadas, y los aspectos visual-sonoro de la cinematografía.

De ese modo, se hizo un estudio comparativo entre los datos arrojados por la aplicación SPSS, de acuerdo a las variables independientes de: sexo, edad y nacionalidad; en contraposición de las variables dependientes. Asimismo se determinó la cantidad de personas, y por consiguiente el porcentaje de participan que tiene los elementos de predilección en el visionado de una película, además de las variables de género cinematográfico y las nacionalidades o tipologías de cine según cada variable dependiente.

El objeto de estudio de este proyecto fue la nacionalidad, como valor cultural, en la influencia que demarca en la predilección, selección y posterior disfrute de un producto cinematográfico. Además del establecimiento de frecuencia en el consumo de productos específicos.

En el proceso se detalló la influencia de elementos de índole personal (la edad, el sexo y nacionalidad) en diversos estudios descriptivos de comparaciones cultural a través de las respuestas obtenidas mediante el cuestionario.

Primero, se estableció la influencia de los elementos personales en los gustos por cualquiera de estos aspectos: género cinematográfico, elementos cinematográficos y elementos estéticos (visuales y sonoros).

Segundo se contempló la influencia de los elementos personales en los elementos críticos, según los aspectos relacionados a la elección de consumo: frecuencia de consumo según formato (plataforma), nacionalidad del filme, relevación de los elementos estáticos y relevancia de elementos cinematográficos.

También se obtuvieron dos planteamientos empíricos, al observar a través de tablas descriptivas: el estudio de los análisis de directores de cine y el estudio de las película presentadas en la tesis.

7.1. ELEMENTOS PERSONALES. DATOS DEMOGRÁFICOS

Gráfico 7.1 Edades

¿Cuál es tu rango de edad?

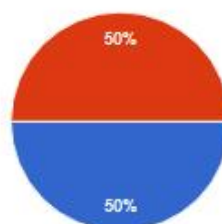


18-25 años	30	20%
26-35 años	30	20%
36-45 años	30	20%
46-55 años	30	20%
56-65 años	30	20%

Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.2 Sexo

¿Cuál es tu sexo?

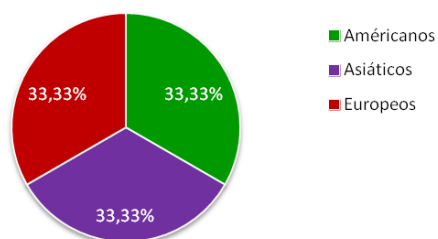


Masculino	75	50%
Femenino	75	50%

Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.3 Nacionalidad por continente

Nacionalidad según continente



Fuente: De elaboración propia según datos obtenidos en Google Formularios

7.2. RESULTADOS GENERALES DESCRIPTIVOS SIN COMPARATIVAS

Gráfico 7.4 Asistencia a salas

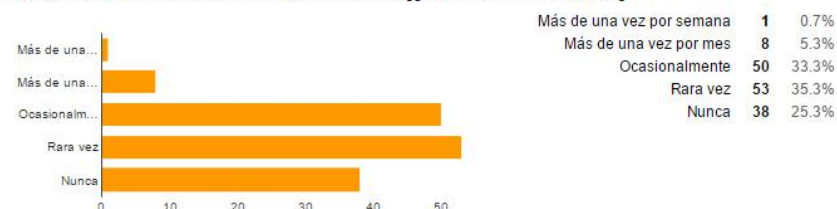
Asistes a salas de cine [¿Con cuánta frecuencia?]



Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.5 Asistencia a festivales

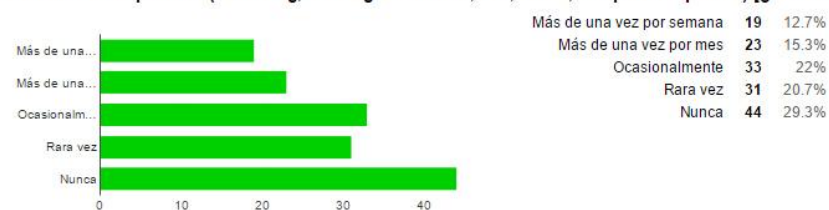
Asistes a festivales, ciclos o muestras de cine [¿Con cuánta frecuencia?]



Fuente: Google Formularios

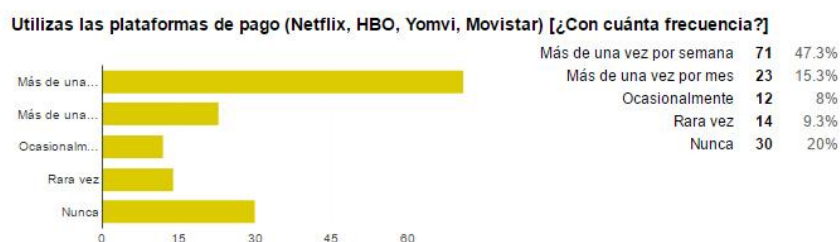
Gráfico 7.6 Piratería

Disfrutas de la piratería (streaming, descargas —torrent, P2P, etc.—, compra DVD piratas) [¿Con cuánta frecuencia?]



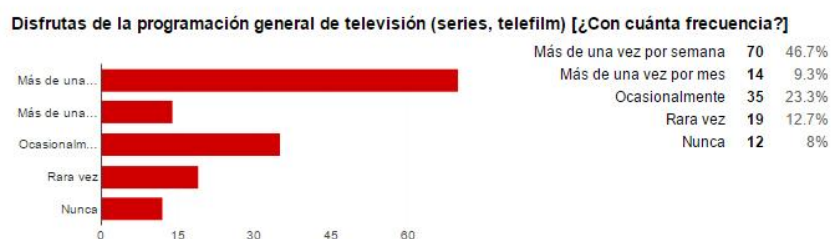
Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.7 Plataformas de pago



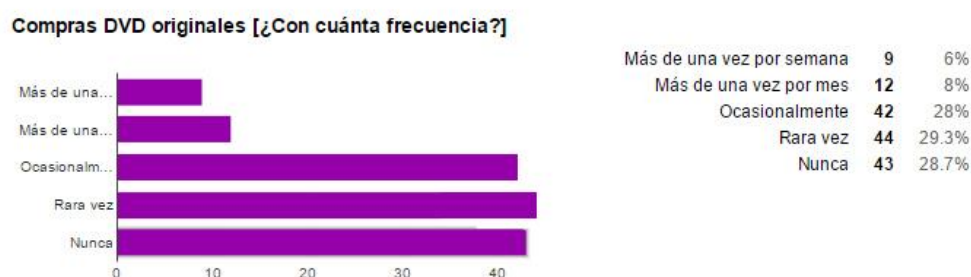
Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.8 Programación televisión



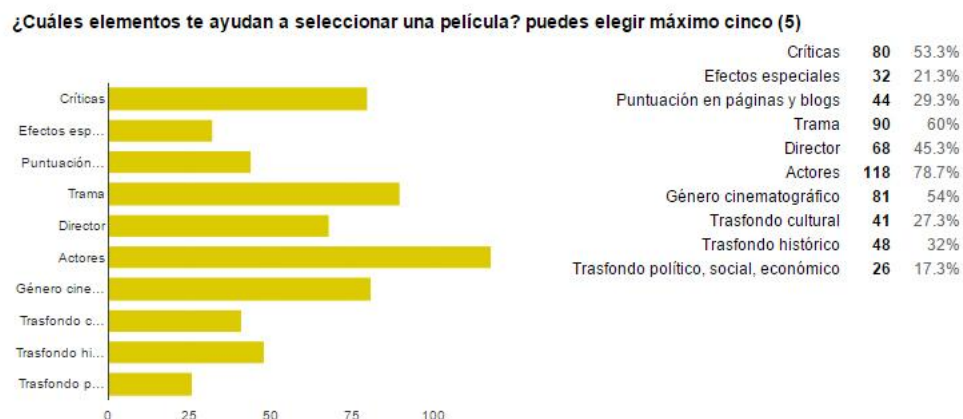
Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.9 Compra DVD



Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.10 Selección películas



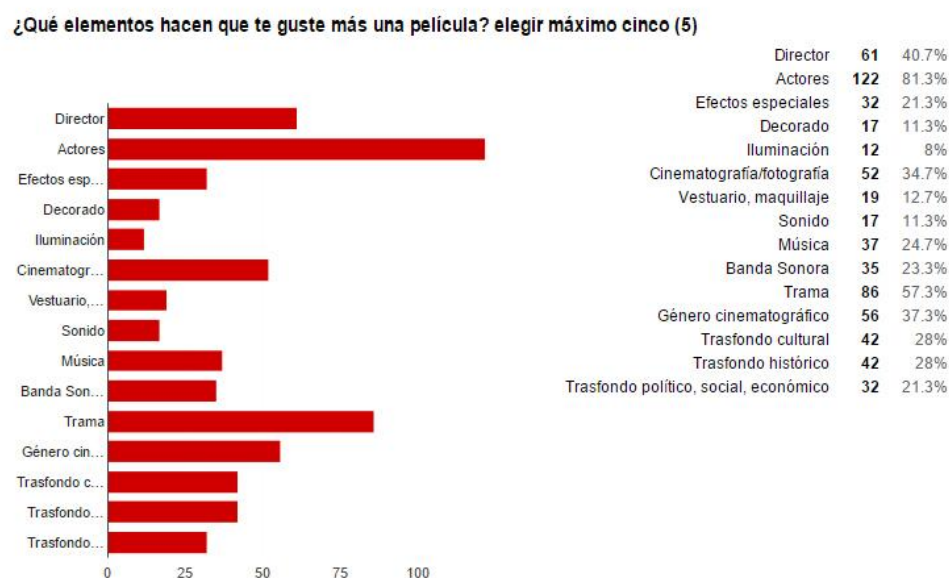
Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.11 Importancia de efectos especiales



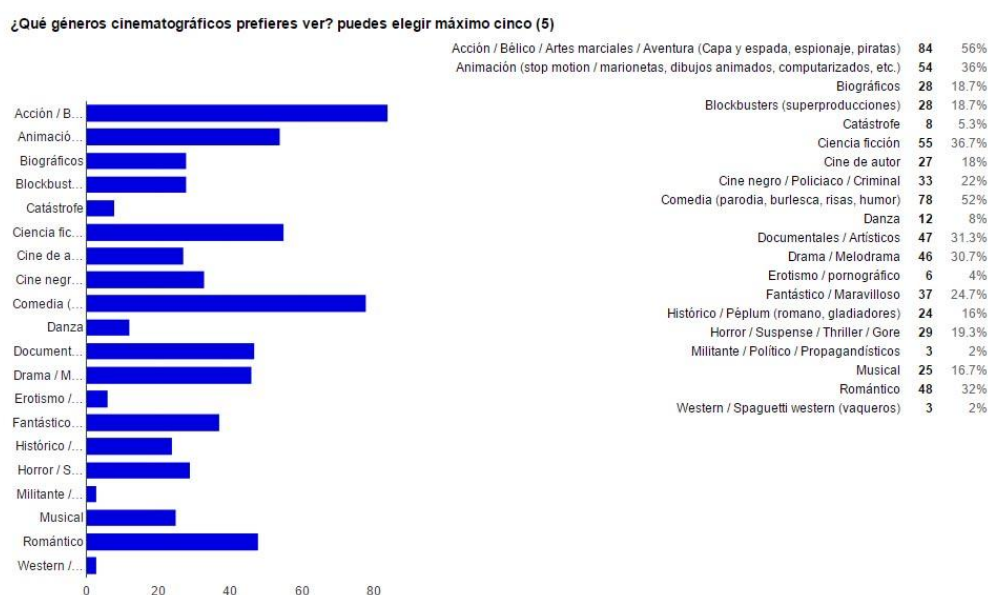
Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.12 Gustos películas



Fuente: Google Formularios

Gráfico 7.13 Géneros cinematográficos



Fuente: Google Formularios

7.3. RESULTADOS SEGÚN NACIONALIDAD

Tabla 7.1 Nacionalidad * Asistencia sala de cine

		Asistencia sala de cine				
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Nacionalidad	América	14	1	27	8	50
	Asia	15	0	27	8	50
	Europa	13	1	27	9	50
	Total	42	2	81	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.2 Nacionalidad * Frecuencia festivales 1

		Frecuencia festivales			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Nacionalidad	América	2	1	8	22
	Asia	2	0	14	19
	Europa	4	0	16	9
	Total	8	1	38	50

Fuente: SPSS.

Tabla 7.3 Nacionalidad * Frecuencia festivales 2

		Frecuencia festivales	
		Rara vez	Total
Nacionalidad	América	17	50
	Asia	15	50
	Europa	21	50
	Total	53	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.4 Nacionalidad * Programación televisiva 1

		Programación televisiva			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Nacionalidad	América	7	26	4	10
	Asia	5	21	3	11
	Europa	2	23	5	14
	Total	14	70	12	35

Fuente: SPSS.

Tabla 7.5 Nacionalidad * Programación televisiva 2

		Programación televisiva	
		Rara vez	Total
Nacionalidad	América	3	50
	Asia	10	50
	Europa	6	50
	Total	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.6 Nacionalidad * Plataformas de pago 1

		Plataformas de pago			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Nacionalidad	América	11	29	4	3
	Asia	5	16	18	4
	Europa	7	26	8	5
	Total	23	71	30	12

Fuente: SPSS.

Tabla 7.6 Nacionalidad * Plataformas de pago 2

		Plataformas de pago	
		Rara vez	Total
Nacionalidad	América	3	50
	Asia	7	50
	Europa	4	50
	Total	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 7 Nacionalidad * Piratería 1

		Piratería			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalmente
Nacionalidad	América	6	5	13	12
	Asia	8	7	16	11
	Europa	9	7	15	10
	Total	23	19	44	33

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 8 Nacionalidad * Piratería 2

		Piratería	
		Rara vez	Total
Nacionalidad	América	14	50
	Asia	8	50
	Europa	9	50
	Total	31	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.9 Nacionalidad * Compra DVD 1

		Compra DVD			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Nacionalidad	América	5	4	16	11
	Asia	3	1	16	16
	Europa	4	4	11	15
	Total	12	9	43	42

Fuente: SPSS.

Tabla 7.10 Nacionalidad * Compra DVD 2

		Compra DVD	
		Rara vez	Total
Nacionalidad	América	14	50
	Asia	14	50
	Europa	16	50
	Total	44	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.11 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 1

		Nacionalidad filmes			
		Cine americano (Hollywood)	Cine americano (Hollywood), Cine asiático	Cine americano (Hollywood), Cine europeo	Cine americano (Hollywood), Cine latinoamerican o
Nacionalidad	América	3	1	25	15
	Asia	5	23	9	3
	Europa	4	5	30	0
	Total	12	29	64	18

Fuente: SPSS.

Tabla 7.12 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 2

		Nacionalidad filmes			
		Cine americano (Hollywood), Iraní	Cine asiático	Cine europeo	Cine europeo, Cine asiático
Nacionalidad	América	0	0	1	1
	Asia	1	2	1	3
	Europa	0	0	2	4
	Total	1	2	4	8

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 13 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 3

		Nacionalidad filmes		
		Cine europeo, Cualquiera que me guste.	Cine latinoamerican o	Cine latinoamerican o, Cine asiático
Nacionalidad	América	0	0	0
	Asia	0	1	1
	Europa	1	0	0
	Total	1	1	1

Fuente: SPSS.

Tabla 7.14 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 4

		Nacionalidad filmes	
		Cine latinoamerican o, Cine europeo	Total
Nacionalidad	América	4	50
	Asia	1	50
	Europa	4	50
	Total	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.15 Nacionalidad * Decoración/ambiente: estético o narrativo 1

		Decoración/ambiente: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	1	1	47
	Asia	1	3	39
	Europa	2	1	45
	Total	4	5	131

Fuente: SPSS.

Tabla 7.16 Nacionalidad * Decoración/ambiente: estético o narrativo 2

		Decoración/ambiente: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	1	50
	Asia	7	50
	Europa	2	50
	Total	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.17 Nacionalidad * Iluminación: estético o narrativo 1

		Iluminación: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	3	7	38
	Asia	3	9	31
	Europa	6	3	34
	Total	12	19	103

Fuente: SPSS.

Tabla 7.18 Nacionalidad * Iluminación: estético o narrativo 2

		Iluminación: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	2	50
	Asia	7	50
	Europa	7	50
	Total	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.19 Nacionalidad * Uso del color: estético o narrativo 1

		Uso del color: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	4	8	35
	Asia	4	8	30
	Europa	2	3	38
	Total	10	19	103

Fuente: SPSS.

Tabla 7.20 Nacionalidad * Uso del color: estético o narrativo 2

		Uso del color: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	3	50
	Asia	8	50
	Europa	7	50
	Total	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.21 Nacionalidad * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo 1

		Vestuario/maquillaje: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	2	5	41
	Asia	1	5	32
	Europa	1	3	41
	Total	4	13	114

Fuente: SPSS.

Tabla 7.22 Nacionalidad * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo 2

		Vestuario/maquillaje: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	2	50
	Asia	12	50
	Europa	5	50
	Total	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.23 Nacionalidad * Sonido/Música: estético o narrativo 1

		Sonido/Música: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	1	2	46
	Asia	0	4	43
	Europa	1	1	47
	Total	2	7	136

Fuente: SPSS.

Tabla 7.24 Nacionalidad * Sonido/Música: estético o narrativo 2

		Sonido/Música: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	1	50
	Asia	3	50
	Europa	1	50
	Total	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.25 Nacionalidad * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo 1

		Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	1	4	43
	Asia	3	3	39
	Europa	2	2	43
	Total	6	9	125

Fuente: SPSS.

Tabla 7.26 Nacionalidad * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo 2

		Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	2	50
	Asia	5	50
	Europa	3	50
	Total	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.27 Nacionalidad * Montaje: estético o narrativo 1

		Montaje: estético o narrativo		
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo
Nacionalidad	América	1	5	42
	Asia	5	5	32
	Europa	3	3	38
	Total	9	13	112

Fuente: SPSS.

Tabla 7.28 Nacionalidad * Montaje: estético o narrativo 2

		Montaje: estético o narrativo	
		Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Nacionalidad	América	2	50
	Asia	8	50
	Europa	6	50
	Total	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.29 Nacionalidad * Te fijas en: Decorado

		Te fijas en: Decorado				
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Nacionalidad	América	35	2	11	2	50
	Asia	23	0	18	9	50
	Europa	36	0	13	1	50
	Total	94	2	42	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.30 Nacionalidad * Te fijas en: iluminación

		Te fijas en: iluminación				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Nacionalidad	América	33	0	10	7	50
	Asia	16	3	19	12	50
	Europa	19	1	22	8	50
	Total	68	4	51	27	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.31 Nacionalidad * Te fijas en: uso del color

		Te fijas en: uso del color				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Nacionalidad	América	28	3	14	5	50
	Asia	17	2	19	12	50
	Europa	25	0	17	8	50
	Total	70	5	50	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.32 Nacionalidad * Te fijas en: vestuario

		Te fijas en: vestuario				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Nacionalidad	América	38	0	10	2	50
	Asia	26	1	17	6	50
	Europa	36	0	11	3	50
	Total	100	1	38	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.33 Nacionalidad * Te fijas en: maquillaje

		Te fijas en: maquillaje				
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Nacionalidad	América	21	2	20	7	50
	Asia	17	2	18	13	50
	Europa	20	1	24	5	50
	Total	58	5	62	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.34 Nacionalidad * Te fijas en: sonido

		Te fijas en: sonido				
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Nacionalidad	América	38	0	10	2	50
	Asia	28	1	18	3	50
	Europa	37	0	9	4	50
	Total	103	1	37	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.35 Nacionalidad * Te fijas en: música

		Te fijas en: música			
		Bastante	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Nacionalidad	América	40	7	3	50
	Asia	32	16	2	50
	Europa	41	7	2	50
	Total	113	30	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.36 Nacionalidad * Te fijas en: banda sonora

		Te fijas en: banda sonora			
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez
Nacionalidad	América	29	3	13	5
	Asia	27	1	17	5
	Europa	41	1	6	2
	Total	97	5	36	12

Fuente: SPSS.

Tabla 7.37 Nacionalidad * Te fijas en: efectos especiales

		Te fijas en: efectos especiales		
		Bastante	Ocasionalmente	Rara vez
Nacionalidad	América	32	12	6
	Asia	29	15	6
	Europa	33	14	3
	Total	94	41	15

Fuente: SPSS.

Tabla 7.38 Nacionalidad * Te fijas en: movimientos de cámara

		Te fijas en: movimientos de cámara			
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez
Nacionalidad	América	27	1	14	8
	Asia	26	3	16	5
	Europa	27	1	17	5
	Total	80	5	47	18

Fuente: SPSS.

Tabla 7.39 Nacionalidad * Te fijas en: enfoque

		Te fijas en: enfoque				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Nacionalidad	América	20	0	24	6	50
	Asia	14	2	23	11	50
	Europa	23	3	18	6	50
	Total	57	5	65	23	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.40 Nacionalidad * Te fijas en: planos

		Te fijas en: planos				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Nacionalidad	América	19	3	19	9	50
	Asia	20	5	17	8	50
	Europa	26	2	16	6	50
	Total	65	10	52	23	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.41 Nacionalidad * Te fijas en: montaje

		Te fijas en: montaje				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Nacionalidad	América	21	2	20	7	50
	Asia	18	5	15	12	50
	Europa	23	3	15	9	50
	Total	62	10	50	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.42 Nacionalidad * Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?

		Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalmente	Total
Nacionalidad	América	12	9	13	16	50
	Asia	5	8	26	11	50
	Europa	11	12	13	14	50
	Total	28	29	52	41	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.43 Nacionalidad * Christopher Nolan ¿te gusta su cine?

		Christopher Nolan ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalmente	Total
Nacionalidad	América	25	5	5	15	50
	Asia	24	5	10	11	50
	Europa	29	5	3	13	50
	Total	78	15	18	39	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.44 Nacionalidad * Zhang Yimou ¿te gusta su cine?

		Zhang Yimou ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalmente	Total
Nacionalidad	América	12	11	10	17	50
	Asia	15	8	14	13	50
	Europa	14	8	10	18	50
	Total	41	27	34	48	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.45 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Azul]

		¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Azul]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	13	1	34	2	50
	Asia	6	1	41	2	50
	Europa	13	2	34	1	50
	Total	32	4	109	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.46 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Blanco]

		¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Blanco]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	9	1	38	2	50
	Asia	4	3	43	0	50
	Europa	10	1	39	0	50
	Total	23	5	120	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.47 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Rojo]

		¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Rojo]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	8	1	39	2	50
	Asia	6	2	42	0	50
	Europa	12	1	37	0	50
	Total	26	4	118	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.48 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [*La doble vida de Verónica*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La doble vida de Verónica</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	16	3	29	2	50
	Asia	5	3	41	1	50
	Europa	12	1	35	2	50
	Total	33	7	105	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.49 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [*Memento*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Memento</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	24	3	21	2	50
	Asia	12	1	33	4	50
	Europa	28	0	18	4	50
	Total	64	4	72	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.50 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [*El truco final*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>El truco final</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	19	0	26	5	50
	Asia	15	1	32	2	50
	Europa	26	0	21	3	50
	Total	60	1	79	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.51 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [Origen]

		¿Qué opinas de estas películas? [Origen]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	22	3	20	5	50
	Asia	23	2	24	1	50
	Europa	30	1	11	8	50
	Total	75	6	55	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.52 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [Interstellar]

		¿Qué opinas de estas películas? [Interstellar]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	22	5	20	3	50
	Asia	27	3	17	3	50
	Europa	26	2	15	7	50
	Total	75	10	52	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.53 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [Sorgo rojo]

		¿Qué opinas de estas películas? [Sorgo rojo]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	6	0	41	3	50
	Asia	9	2	37	2	50
	Europa	5	1	42	2	50
	Total	20	3	120	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.54 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [*Hero*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Hero</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Nacionalidad	América	14	3	27	6	50
	Asia	20	2	23	5	50
	Europa	19	1	26	4	50
	Total	53	6	76	15	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.55 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [*La casa de las dagas voladoras*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>]		
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto
Nacionalidad	América	14	3	30
	Asia	18	2	26
	Europa	19	0	24
	Total	51	5	80

Fuente: SPSS.

Tabla 7.56 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [*La casa de las dagas voladoras*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>]	
		No me gustó	Total
Nacionalidad	América	3	50
	Asia	4	50
	Europa	7	50
	Total	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.57 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [La maldición de la flor dorada]

		¿Qué opinas de estas películas? [La maldición de la flor dorada]		
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto
Nacionalidad	América	9	2	36
	Asia	10	1	33
	Europa	9	1	37
	Total	28	4	106

Fuente: SPSS.

Tabla 7.58 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [La maldición de la flor dorada]

		¿Qué opinas de estas películas? [La maldición de la flor dorada]	
		No me gustó	Total
Nacionalidad	América	3	50
	Asia	6	50
	Europa	3	50
	Total	12	150

Fuente: SPSS.

7.4. RESULTADOS SEGÚN EDAD

Tabla 7.59 Edad * Asistencia sala de cine

		Asistencia sala de cine			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Ocasionalmente	Rara vez
Edad	18-25 años	8	0	19	3
	26-35 años	7	0	16	7
	36-45 años	10	0	12	8
	46-55 años	11	2	15	2
	56-65 años	6	0	19	5
	Total	42	2	81	25

Fuente: SPSS.

Tabla 7.60 Edad * Frecuencia festivales

		Frecuencia festivales			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Edad	18-25 años	1	0	7	13
	26-35 años	1	0	8	11
	36-45 años	1	0	6	11
	46-55 años	3	1	7	10
	56-65 años	2	0	10	5
	Total	8	1	38	50

Fuente: SPSS.

Tabla 7.61 Edad * Frecuencia festivales

		Frecuencia festivales	
		Rara vez	Total
Edad	18-25 años	9	30
	26-35 años	10	30
	36-45 años	12	30
	46-55 años	9	30
	56-65 años	13	30
	Total	53	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.62 Edad * Programación televisiva

		Programación televisiva			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Edad	18-25 años	3	12	3	8
	26-35 años	2	8	6	10
	36-45 años	5	14	2	4
	46-55 años	1	18	1	9
	56-65 años	3	18	0	4
	Total	14	70	12	35

Fuente: SPSS.

Tabla 7.63 Edad * Programación televisiva

		Programación televisiva	
		Rara vez	Total
Edad	18-25 años	4	30
	26-35 años	4	30
	36-45 años	5	30
	46-55 años	1	30
	56-65 años	5	30
	Total	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.64 Edad * Plataformas de pago

		Plataformas de pago			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalmente
Edad	18-25 años	5	13	6	2
	26-35 años	5	15	6	2
	36-45 años	4	16	3	3
	46-55 años	6	15	5	4
	56-65 años	3	12	10	1
	Total	23	71	30	12

Fuente: SPSS.

Tabla 7.65 Edad * Plataformas de pago

		Plataformas de pago	
		Rara vez	Total
Edad	18-25 años	4	30
	26-35 años	2	30
	36-45 años	4	30
	46-55 años	0	30
	56-65 años	4	30
	Total	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.66 Edad * Piratería

		Piratería			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Edad	18-25 años	2	10	3	8
	26-35 años	8	2	7	5
	36-45 años	5	3	8	6
	46-55 años	3	2	13	8
	56-65 años	5	2	13	6
	Total	23	19	44	33

Fuente: SPSS.

Tabla 7.67 Edad * Piratería

		Piratería	
		Rara vez	Total
Edad	18-25 años	7	30
	26-35 años	8	30
	36-45 años	8	30
	46-55 años	4	30
	56-65 años	4	30
	Total	31	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.68 Edad * Compra DVD

		Compra DVD			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Edad	18-25 años	1	1	9	8
	26-35 años	3	3	10	8
	36-45 años	0	2	8	11
	46-55 años	4	2	6	8
	56-65 años	4	1	10	7
	Total	12	9	43	42

Fuente: SPSS.

Tabla 7.69 Edad * Compra DVD

		Compra DVD	
		Rara vez	Total
Edad	18-25 años	11	30
	26-35 años	6	30
	36-45 años	9	30
	46-55 años	10	30
	56-65 años	8	30
	Total	44	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.70 Edad * Nacionalidad filmes

		Nacionalidad filmes			
		Cine americano (Hollywood)	Cine americano (Hollywood), Cine asiático	Cine americano (Hollywood), Cine europeo	Cine americano (Hollywood), Cine latinoamericano
Edad	18-25 años	2	8	12	3
	26-35 años	5	3	13	3
	36-45 años	1	9	11	1
	46-55 años	2	3	15	5
	56-65 años	2	6	13	6
	Total	12	29	64	18

Fuente: SPSS.

Tabla 7.71 Edad * Nacionalidad filmes

		Nacionalidad filmes			
		Cine americano (Hollywood), Iraní	Cine asiático	Cine europeo	Cine europeo, Cine asiático
Edad	18-25 años	0	1	0	3
	26-35 años	0	1	2	2
	36-45 años	0	0	1	2
	46-55 años	1	0	0	0
	56-65 años	0	0	1	1
	Total	1	2	4	8

Fuente: SPSS.

Tabla 7.72 Edad * Nacionalidad filmes

		Nacionalidad filmes				
		Cine europeo, Cualquiera que me guste.	Cine latinoamericano	Cine latinoamericano, Cine asiático	Cine latinoamericano, Cine europeo	Total
Edad	18-25 años	0	0	0	1	30
	26-35 años	0	0	0	1	30
	36-45 años	1	1	0	3	30
	46-55 años	0	0	1	3	30
	56-65 años	0	0	0	1	30
	Total	1	1	1	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.73 Edad * Decoración/ambiente: estético o narrativo

		Decoración/ambiente: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	0	0	29	1	30
	26-35 años	1	2	24	3	30
	36-45 años	0	1	26	3	30
	46-55 años	1	2	24	3	30
	56-65 años	2	0	28	0	30
	Total	4	5	131	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.74 Edad * Iluminación: estético o narrativo

		Iluminación: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	2	3	22	3	30
	26-35 años	3	7	18	2	30
	36-45 años	0	4	23	3	30
	46-55 años	4	3	17	6	30
	56-65 años	3	2	23	2	30
	Total	12	19	103	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.75 Edad * Uso del color: estético o narrativo

		Uso del color: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	2	3	23	2	30
	26-35 años	1	5	20	4	30
	36-45 años	1	6	20	3	30
	46-55 años	2	2	20	6	30
	56-65 años	4	3	20	3	30
	Total	10	19	103	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.76 Edad * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo

		Vestuario/maquillaje: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	0	1	25	4	30
	26-35 años	1	5	20	4	30
	36-45 años	0	2	25	3	30
	46-55 años	1	3	23	3	30
	56-65 años	2	2	21	5	30
	Total	4	13	114	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.77 Edad * Sonido/Música: estético o narrativo

		Sonido/Música: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	0	1	29	0	30
	26-35 años	0	2	27	1	30
	36-45 años	0	1	28	1	30
	46-55 años	0	2	27	1	30
	56-65 años	2	1	25	2	30
	Total	2	7	136	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.78 Edad * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo

		Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	1	0	26	3	30
	26-35 años	1	2	26	1	30
	36-45 años	0	1	27	2	30
	46-55 años	2	3	22	3	30
	56-65 años	2	3	24	1	30
	Total	6	9	125	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.79 Edad * Montaje: estético o narrativo

		Montaje: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Edad	18-25 años	1	2	26	1	30
	26-35 años	3	5	17	5	30
	36-45 años	2	2	23	3	30
	46-55 años	1	2	24	3	30
	56-65 años	2	2	22	4	30
	Total	9	13	112	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.80 Edad * Te fijas en: Decorado

		Te fijas en: Decorado				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	18	0	11	1	30
	26-35 años	18	0	7	5	30
	36-45 años	19	0	9	2	30
	46-55 años	23	0	5	2	30
	56-65 años	16	2	10	2	30
	Total	94	2	42	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.81 Edad * Te fijas en: iluminación

		Te fijas en: iluminación				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	20	0	4	6	30
	26-35 años	10	0	10	10	30
	36-45 años	15	0	12	3	30
	46-55 años	12	2	11	5	30
	56-65 años	11	2	14	3	30
	Total	68	4	51	27	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.82 Edad * Te fijas en: uso del color

		Te fijas en: uso del color				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	17	0	7	6	30
	26-35 años	13	0	13	4	30
	36-45 años	15	0	10	5	30
	46-55 años	16	1	6	7	30
	56-65 años	9	4	14	3	30
	Total	70	5	50	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.83 Edad * Te fijas en: vestuario

		Te fijas en: vestuario				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	18	0	10	2	30
	26-35 años	19	0	6	5	30
	36-45 años	18	0	12	0	30
	46-55 años	22	1	5	2	30
	56-65 años	23	0	5	2	30
	Total	100	1	38	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.84 Edad * Te fijas en: maquillaje

		Te fijas en: maquillaje				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	9	2	15	4	30
	26-35 años	9	1	10	10	30
	36-45 años	10	0	18	2	30
	46-55 años	15	1	11	3	30
	56-65 años	15	1	8	6	30
	Total	58	5	62	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.85 Edad * Te fijas en: sonido

		Te fijas en: sonido				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	22	0	8	0	30
	26-35 años	19	1	6	4	30
	36-45 años	20	0	9	1	30
	46-55 años	22	0	6	2	30
	56-65 años	20	0	8	2	30
	Total	103	1	37	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.86 Edad * Te fijas en: música

		Te fijas en: música			
		Bastante	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	25	5	0	30
	26-35 años	23	6	1	30
	36-45 años	24	5	1	30
	46-55 años	23	6	1	30
	56-65 años	18	8	4	30
	Total	113	30	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.87 Edad * Te fijas en: banda sonora

		Te fijas en: banda sonora				
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	22	0	4	4	30
	26-35 años	19	0	7	4	30
	36-45 años	21	0	9	0	30
	46-55 años	21	1	7	1	30
	56-65 años	14	4	9	3	30
	Total	97	5	36	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.88 Edad * Te fijas en: efectos especiales

		Te fijas en: efectos especiales			
		Bastante	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	22	6	2	30
	26-35 años	14	10	6	30
	36-45 años	16	11	3	30
	46-55 años	25	3	2	30
	56-65 años	17	11	2	30
	Total	94	41	15	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.89 Edad * Te fijas en: movimientos de cámara

		Te fijas en: movimientos de cámara				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	17	2	10	1	30
	26-35 años	15	0	10	5	30
	36-45 años	18	0	9	3	30
	46-55 años	18	2	6	4	30
	56-65 años	12	1	12	5	30
	Total	80	5	47	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.90 Edad * Te fijas en: enfoque

		Te fijas en: enfoque				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	12	2	12	4	30
	26-35 años	10	0	14	6	30
	36-45 años	14	1	9	6	30
	46-55 años	12	1	12	5	30
	56-65 años	9	1	18	2	30
	Total	57	5	65	23	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.91 Edad * Te fijas en: planos

		Te fijas en: planos				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	15	2	10	3	30
	26-35 años	11	0	11	8	30
	36-45 años	13	2	11	4	30
	46-55 años	14	3	9	4	30
	56-65 años	12	3	11	4	30
	Total	65	10	52	23	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.92 Edad * Te fijas en: montaje

		Te fijas en: montaje				
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	Total
Edad	18-25 años	12	2	11	5	30
	26-35 años	10	1	10	9	30
	36-45 años	11	2	13	4	30
	46-55 años	18	2	5	5	30
	56-65 años	11	3	11	5	30
	Total	62	10	50	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.93 Edad * Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?

		Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalment e	Total
Edad	18-25 años	3	7	10	10	30
	26-35 años	6	7	12	5	30
	36-45 años	9	8	6	7	30
	46-55 años	7	4	10	9	30
	56-65 años	3	3	14	10	30
	Total	28	29	52	41	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.94 Edad * Christopher Nolan ¿te gusta su cine?

		Christopher Nolan ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalment e	Total
Edad	18-25 años	16	3	3	8	30
	26-35 años	16	3	4	7	30
	36-45 años	18	4	3	5	30
	46-55 años	20	1	3	6	30
	56-65 años	8	4	5	13	30
	Total	78	15	18	39	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.95 Edad * Zhang Yimou ¿te gusta su cine?

		Zhang Yimou ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalment e	Total
Edad	18-25 años	6	5	6	13	30
	26-35 años	12	5	7	6	30
	36-45 años	10	7	5	8	30
	46-55 años	7	5	8	10	30
	56-65 años	6	5	8	11	30
	Total	41	27	34	48	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.96 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Azul]

		¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Azul]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	3	1	25	1	30
	26-35 años	7	1	21	1	30
	36-45 años	11	1	18	0	30
	46-55 años	6	0	22	2	30
	56-65 años	5	1	23	1	30
	Total	32	4	109	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 97 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*Tres colores: Blanco*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Blanco</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	2	1	27	0	30
	26-35 años	4	2	23	1	30
	36-45 años	9	1	20	0	30
	46-55 años	5	0	24	1	30
	56-65 años	3	1	26	0	30
	Total	23	5	120	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.98 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*Tres colores: Rojo*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Rojo</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	2	1	27	0	30
	26-35 años	5	1	24	0	30
	36-45 años	10	1	19	0	30
	46-55 años	5	0	24	1	30
	56-65 años	4	1	24	1	30
	Total	26	4	118	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.99 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*La doble vida de Verónica*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La doble vida de Verónica</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	5	2	23	0	30
	26-35 años	6	0	22	2	30
	36-45 años	9	0	20	1	30
	46-55 años	9	0	21	0	30
	56-65 años	4	5	19	2	30
	Total	33	7	105	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.100 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*Memento*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Memento</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	14	0	13	3	30
	26-35 años	16	0	12	2	30
	36-45 años	17	1	11	1	30
	46-55 años	12	0	16	2	30
	56-65 años	5	3	20	2	30
	Total	64	4	72	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.101 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*El truco final*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>El truco final</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	13	0	14	3	30
	26-35 años	13	0	15	2	30
	36-45 años	9	1	18	2	30
	46-55 años	16	0	13	1	30
	56-65 años	9	0	19	2	30
	Total	60	1	79	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.102 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [Origen]

		¿Qué opinas de estas películas? [Origen]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	18	1	8	3	30
	26-35 años	15	0	14	1	30
	36-45 años	13	1	10	6	30
	46-55 años	19	1	9	1	30
	56-65 años	10	3	14	3	30
	Total	75	6	55	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.103 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [Interstellar]

		¿Qué opinas de estas películas? [Interstellar]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	20	1	5	4	30
	26-35 años	14	1	13	2	30
	36-45 años	11	2	12	5	30
	46-55 años	17	3	10	0	30
	56-65 años	13	3	12	2	30
	Total	75	10	52	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.104 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [Sorgo rojo]

		¿Qué opinas de estas películas? [Sorgo rojo]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	2	1	26	1	30
	26-35 años	6	2	21	1	30
	36-45 años	2	0	28	0	30
	46-55 años	4	0	25	1	30
	56-65 años	6	0	20	4	30
	Total	20	3	120	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.105 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*Hero*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Hero</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	12	0	16	2	30
	26-35 años	11	3	15	1	30
	36-45 años	13	2	12	3	30
	46-55 años	10	0	17	3	30
	56-65 años	7	1	16	6	30
	Total	53	6	76	15	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.106 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [*La casa de las dagas voladoras*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	8	0	19	3	30
	26-35 años	11	3	12	4	30
	36-45 años	15	1	11	3	30
	46-55 años	9	0	19	2	30
	56-65 años	8	1	19	2	30
	Total	51	5	80	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.107 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [La maldición de la flor dorada]

		¿Qué opinas de estas películas? [La maldición de la flor dorada]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Edad	18-25 años	6	0	21	3	30
	26-35 años	5	0	22	3	30
	36-45 años	5	2	20	3	30
	46-55 años	6	1	23	0	30
	56-65 años	6	1	20	3	30
	Total	28	4	106	12	150

Fuente: SPSS.

7.5. RESULTADOS SEGÚN SEXO

Tabla 7.108 Sexo * Asistencia sala de cine

		Asistencia sala de cine				
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Sexo	Femenino	19	0	41	15	75
	Masculino	23	2	40	10	75
	Total	42	2	81	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.109 Sexo * Frecuencia festivales

		Frecuencia festivales			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalmente
Sexo	Femenino	4	0	22	25
	Masculino	4	1	16	25
	Total	8	1	38	50

Fuente: SPSS.

Tabla 7.110 Sexo * Frecuencia festivales

		Frecuencia festivales	
		Rara vez	Total
Sexo	Femenino	24	75
	Masculino	29	75
	Total	53	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.111 Sexo * Programación televisiva

		Programación televisiva			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Sexo	Femenino	11	35	5	16
	Masculino	3	35	7	19
	Total	14	70	12	35

Fuente: SPSS.

Tabla 7.112 Sexo * Programación televisiva

		Programación televisiva	
		Rara vez	Total
Sexo	Femenino	8	75
	Masculino	11	75
	Total	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.113 Sexo * Plataformas de pago

		Plataformas de pago			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Sexo	Femenino	12	38	13	6
	Masculino	11	33	17	6
	Total	23	71	30	12

Fuente: SPSS.

Tabla 7.114 Sexo * Plataformas de pago

		Plataformas de pago	
		Rara vez	Total
Sexo	Femenino	6	75
	Masculino	8	75
	Total	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 115 Sexo * Piratería

		Piratería			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Sexo	Femenino	12	7	22	20
	Masculino	11	12	22	13
	Total	23	19	44	33

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 116 Sexo * Piratería

		Piratería	
		Rara vez	Total
Sexo	Femenino	14	75
	Masculino	17	75
	Total	31	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.117 Sexo * Compra DVD

		Compra DVD			
		Más de una vez por mes	Más de una vez por semana	Nunca	Ocasionalment e
Sexo	Femenino	7	4	20	24
	Masculino	5	5	23	18
	Total	12	9	43	42

Fuente: SPSS.

Tabla 7.118 Sexo * Compra DVD

		Compra DVD	
		Rara vez	Total
Sexo	Femenino	20	75
	Masculino	24	75
	Total	44	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.119 Sexo * Nacionalidad filmes

		Nacionalidad filmes			
		Cine americano (Hollywood)	Cine americano (Hollywood), Cine asiático	Cine americano (Hollywood), Cine europeo	Cine americano (Hollywood), Cine latinoamericano
Sexo	Femenino	1	14	35	9
	Masculino	11	15	29	9
	Total	12	29	64	18

Fuente: SPSS.

Tabla 7.120 Sexo * Nacionalidad filmes

		Nacionalidad filmes			
		Cine americano (Hollywood), Iraní	Cine asiático	Cine europeo	Cine europeo, Cine asiático
Sexo	Femenino	0	1	3	3
	Masculino	1	1	1	5
	Total	1	2	4	8

Fuente: SPSS.

Tabla 7.121 Sexo * Nacionalidad filmes

		Nacionalidad filmes				
		Cine europeo, Cualquiera que me guste.	Cine latinoamericano	Cine latinoamericano, Cine asiático	Cine latinoamericano, Cine europeo	Total
Sexo	Femenino	0	1	1	7	75
	Masculino	1	0	0	2	75
	Total	1	1	1	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.122 Sexo * Decoración/ambiente: estético o narrativo

		Decoración/ambiente: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	2	2	66	5	75
	Masculino	2	3	65	5	75
	Total	4	5	131	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.123 Sexo * Iluminación: estético o narrativo

		Iluminación: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	5	8	52	10	75
	Masculino	7	11	51	6	75
	Total	12	19	103	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.124 Sexo * Uso del color: estético o narrativo

		Uso del color: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	6	9	51	9	75
	Masculino	4	10	52	9	75
	Total	10	19	103	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.125 Sexo * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo

		Vestuario/maquillaje: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	1	5	59	10	75
	Masculino	3	8	55	9	75
	Total	4	13	114	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.126 Sexo * Sonido/Música: estético o narrativo

		Sonido/Música: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	2	5	66	2	75
	Masculino	0	2	70	3	75
	Total	2	7	136	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.127 Sexo * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo

		Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	3	5	60	7	75
	Masculino	3	4	65	3	75
	Total	6	9	125	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.128 Sexo * Montaje: estético o narrativo

		Montaje: estético o narrativo				
		No lo sé/No recuerdo	No, son sólo decoración	Si, cuenta algo	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	Total
Sexo	Femenino	7	6	52	10	75
	Masculino	2	7	60	6	75
	Total	9	13	112	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.129 Sexo * Te fijas en: Decorado

		Te fijas en: Decorado				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Sexo	Femenino	47	1	21	6	75
	Masculino	47	1	21	6	75
	Total	94	2	42	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.130 Sexo * Te fijas en: iluminación

		Te fijas en: iluminación				
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	Total
Sexo	Femenino	35	2	23	15	75
	Masculino	33	2	28	12	75
	Total	68	4	51	27	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.131 Sexo * Te fijas en: uso del color

		Te fijas en: uso del color				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	33	3	24	15	75
	Masculino	37	2	26	10	75
	Total	70	5	50	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.132 Sexo * Te fijas en: vestuario

		Te fijas en: vestuario				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	52	0	18	5	75
	Masculino	48	1	20	6	75
	Total	100	1	38	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.133 Sexo * Te fijas en: maquillaje

		Te fijas en: maquillaje				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	28	2	34	11	75
	Masculino	30	3	28	14	75
	Total	58	5	62	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.134 Sexo * Te fijas en: sonido

		Te fijas en: sonido				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	48	0	23	4	75
	Masculino	55	1	14	5	75
	Total	103	1	37	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.135 Sexo * Te fijas en: música

		Te fijas en: música			Total
		Bastante	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	54	18	3	75
	Masculino	59	12	4	75
	Total	113	30	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.136 Sexo * Te fijas en: banda sonora

		Te fijas en: banda sonora				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	50	2	20	3	75
	Masculino	47	3	16	9	75
	Total	97	5	36	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.137 Sexo * Te fijas en: efectos especiales

		Te fijas en: efectos especiales			Total
		Bastante	Ocasionalmente	Rara vez	
Sexo	Femenino	40	27	8	75
	Masculino	54	14	7	75
	Total	94	41	15	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.138 Sexo * Te fijas en: movimientos de cámara

		Te fijas en: movimientos de cámara				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Sexo	Femenino	28	4	33	10	75
	Masculino	52	1	14	8	75
	Total	80	5	47	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.139 Sexo * Te fijas en: enfoque

		Te fijas en: enfoque				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalmente	Rara vez	
Sexo	Femenino	21	2	38	14	75
	Masculino	36	3	27	9	75
	Total	57	5	65	23	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.140 Sexo * Te fijas en: planos

		Te fijas en: planos				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	24	6	31	14	75
	Masculino	41	4	21	9	75
	Total	65	10	52	23	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.141 Sexo * Te fijas en: montaje

		Te fijas en: montaje				Total
		Bastante	Nunca	Ocasionalment e	Rara vez	
Sexo	Femenino	25	8	25	17	75
	Masculino	37	2	25	11	75
	Total	62	10	50	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.142 Sexo * Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?

		Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?				Total
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalment e	
Sexo	Femenino	12	18	27	18	75
	Masculino	16	11	25	23	75
	Total	28	29	52	41	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.143 Sexo * Christopher Nolan ¿te gusta su cine?

		Christopher Nolan ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalment e	Total
Sexo	Femenino	34	12	14	15	75
	Masculino	44	3	4	24	75
	Total	78	15	18	39	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.144 Sexo * Zhang Yimou ¿te gusta su cine?

		Zhang Yimou ¿te gusta su cine?				
		Bastante	Casi nunca	Nunca	Ocasionalment e	Total
Sexo	Femenino	22	15	23	15	75
	Masculino	19	12	11	33	75
	Total	41	27	34	48	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.145 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Azul]

		¿Qué opinas de estas películas? [Tres colores: Azul]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	15	2	57	1	75
	Masculino	17	2	52	4	75
	Total	32	4	109	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.146 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Tres colores: Blanco*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Blanco</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	10	2	63	0	75
	Masculino	13	3	57	2	75
	Total	23	5	120	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.147 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Tres colores: Rojo*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Rojo</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	11	2	61	1	75
	Masculino	15	2	57	1	75
	Total	26	4	118	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.148 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*La doble vida de Verónica*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La doble vida de Verónica</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	14	2	57	2	75
	Masculino	19	5	48	3	75
	Total	33	7	105	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.149 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Memento*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Memento</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	26	2	42	5	75
	Masculino	38	2	30	5	75
	Total	64	4	72	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.150 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*El truco final*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>El truco final</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	24	1	48	2	75
	Masculino	36	0	31	8	75
	Total	60	1	79	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.151 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Origen*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Origen</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	36	1	36	2	75
	Masculino	39	5	19	12	75
	Total	75	6	55	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.152 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Interstellar*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Interstellar</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	31	3	34	7	75
	Masculino	44	7	18	6	75
	Total	75	10	52	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.153 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Sorgo rojo*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Sorgo rojo</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	11	2	60	2	75
	Masculino	9	1	60	5	75
	Total	20	3	120	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.154 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*Hero*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>Hero</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	22	4	45	4	75
	Masculino	31	2	31	11	75
	Total	53	6	76	15	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.155 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*La casa de las dagas voladoras*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	26	2	44	3	75
	Masculino	25	3	36	11	75
	Total	51	5	80	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.156 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [*La maldición de la flor dorada*]

		¿Qué opinas de estas películas? [<i>La maldición de la flor dorada</i>]				
		Me gustó	No la entiendo	No la he visto	No me gustó	Total
Sexo	Femenino	17	1	51	6	75
	Masculino	11	3	55	6	75
	Total	28	4	106	12	150

Fuente: SPSS.

7.6. RESULTADOS GENERALES PREGUNTAS OPCIÓN MÚLTIPLE

7.6.1. Leyenda lectura preguntas con respuestas activa «1» o desactiva «0»

En el caso específico de las tablas presentadas en este apartado, debido a la naturaleza de selección múltiple de las preguntas formuladas en el cuestionario, se ha otorgados valores de validez, siendo el «1» activo, es decir que se ha seleccionado, y, por el contrario, el «0» desactivo. De modo que presentamos la leyenda necesaria para entender la separación de los datos asignados por «0-1» en vez de variables ordinales.

Leyenda Géneros cinematográficos

Géneros cinematográficos	Validez
Acción	0-1
Animación	0-1
Biográficos	0-1
<i>Blockbusters</i>	0-1
Catástrofe	0-1
Sci-Fi	0-1
Cine de autor	0-1
Cine negro	0-1
Comedia	0-1
Danza	0-1
Documental	0-1
Drama	0-1
Erótico	0-1
Fantasía	0-1
Histórico	0-1
Horror	0-1
Militante	0-1
Musical	0-1
Romance	0-1
<i>Western</i>	0-1

Leyenda Elementos

Elementos	Validez
Director	0-1
Actores	0-1
Efectos especiales	0-1
Decorado	0-1
Iluminación	0-1
Cinematografía/fotografía	0-1
Vestuario/Maquillaje	0-1
Sonido	0-1
Música	0-1
Banda sonora	0-1
Trama	0-1
Género cinematográfico	0-1
Trasfondo cultural	0-1
Trasfondo histórico	0-1
Trasfondo político, social, económico	0-1

Leyenda Criterios

Criterios	Validez
Críticas	0-1
Efectos especiales	0-1
Puntuación webs y blogs	0-1
Trama	0-1
Director	0-1
Actores	0-1
Género cinematográfico	0-1
Trasfondo cultural	0-1
Trasfondo histórico	0-1
Trasfondo político, social, económico	0-1

Leyenda películas

Por cada película	Validez
No la he visto	0-1
Decorado	0-1
Ambientación	0-1
Iluminación	0-1
Color	0-1
Vestuario/Maquillaje	0-1
Sonido	0-1
Música	0-1
Banda sonora	0-1
Efectos especiales	0-1
Movimiento de cámara	0-1
Enfoque	0-1
Encuadre	0-1
Planos	0-1
Trama	0-1
Tiempo	0-1
Otro	0-1

También fueron asignados números para identificar los distintos rangos de edad, sexo y nacionalidad. Cada leyenda esta encima del apartado al que corresponde

7.6.2. Por nacionalidad

Tabla 7.157 Leyenda por nacionalidad

Nacionalidad	Nº asignado
América	1
Asia	2
Europa	3

Fuente: de elaboración propia para utilizar como leyenda

Tabla 7.158 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Acción

		Géneros cinematográficos: Acción	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	25	25
	2	17	33
	3	24	26
	Total	66	84
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.159 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Animación

		Géneros cinematográficos: Animación	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	33	17
	2	27	23
	3	36	14
	Total	96	54
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.160 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Biográficos

		Géneros cinematográficos: Biográficos	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	38	12
	2	42	8
	3	42	8
	Total	122	28

Fuente: SPSS.

Tabla 7.161 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: *Blockbusters*

		Géneros cinematográficos: <i>Blockbusters</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	40	10
	3	37	13
	Total	122	28

Fuente: SPSS.

Tabla 7.162 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Catástrofe

		Géneros cinematográficos: Catástrofe	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	48	2
	3	46	4
	Total	142	8

Fuente: SPSS.

Tabla 7.163 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Ciencia ficción

		Géneros cinematográficos: Ciencia ficción		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	36	14	50
	2	33	17	50
	3	26	24	50
	Total	95	55	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.164 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: cine de autor

		Géneros cinematográficos: cine de autor		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	41	9	50
	2	48	2	50
	3	34	16	50
	Total	123	27	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.165 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: cine negro

		Géneros cinematográficos: cine negro		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	42	8	50
	3	31	19	50
	Total	117	33	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.166 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: comedia

		Géneros cinematográficos:		
		comedia		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	21	29	50
	2	24	26	50
	3	27	23	50
	Total	72	78	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.167 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: danza

		Géneros cinematográficos:		
		danza		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	45	5	50
	3	49	1	50
	Total	138	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.168 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: documental

		Géneros cinematográficos:		
		documental		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	33	17	50
	2	33	17	50
	3	37	13	50
	Total	103	47	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.169 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: drama

		Géneros cinematográficos: drama		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	31	19	50
	2	38	12	50
	3	35	15	50
	Total	104	46	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.170 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Erotismo

		Géneros cinematográficos: Erotismo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	45	5	50
	3	50	0	50
	Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.171 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Fantasía

		Géneros cinematográficos: Fantasía		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	29	21	50
	3	40	10	50
	Total	113	37	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.172 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: histórico

		Géneros cinematográficos: histórico		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	39	11	50
	2	44	6	50
	3	43	7	50
	Total	126	24	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.173 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Horror

		Géneros cinematográficos: Horror		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	38	12	50
	3	39	11	50
	Total	121	29	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.174 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Militante

		Géneros cinematográficos: Militante		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	49	1	50
	3	49	1	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.175 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Musical

		Géneros cinematográficos:		
		Musical		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	36	14	50
	2	45	5	50
	3	44	6	50
	Total	125	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.176 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Romance

		Géneros cinematográficos:		
		Romance		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	28	22	50
	2	36	14	50
	3	38	12	50
	Total	102	48	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.177 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Western

		Géneros cinematográficos:		
		<i>Western</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	49	1	50
	3	50	0	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.178 Nacionalidad * Elementos gustos: directores

		Elementos gustos: directores		
		0	1	
Nacionalidad	1	32	18	50
	2	24	26	50
	3	33	17	50
	Total	89	61	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.179 Nacionalidad * Elementos gustos: actores

		Elementos gustos: actores		
		0	1	
Nacionalidad	1	8	42	50
	2	7	43	50
	3	13	37	50
	Total	28	122	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.180 Nacionalidad * Elementos gustos: Efectos especiales

		Elementos gustos: Efectos especiales		
		0	1	
Nacionalidad	1	41	9	50
	2	37	13	50
	3	40	10	50
	Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.181 Nacionalidad * Elementos gustos: Decorado

		Elementos gustos: Decorado		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	42	8	50
	3	43	7	50
	Total	133	17	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.182 Nacionalidad * Elementos gustos: Iluminación

		Elementos gustos: Iluminación		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	45	5	50
	3	48	2	50
	Total	138	12	150

Fuente: SPSS.

**Tabla 7.183 Nacionalidad * Elementos gustos:
cinematografía/fotografía**

		Elementos gustos: cinematografía/fotografía		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	30	20	50
	2	37	13	50
	3	31	19	50
	Total	98	52	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 184 Nacionalidad * Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje

		Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	46	4
	3	43	7
	Total	131	19
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.185 Nacionalidad * Elementos gustos: sonido

		Elementos gustos: sonido	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	39	11
	2	46	4
	3	48	2
	Total	133	17
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.186 Nacionalidad * Elementos gustos: música

		Elementos gustos: música	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	39	11
	2	37	13
	3	37	13
	Total	113	37
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.187 Nacionalidad * Elementos gustos: Banda sonora

		Elementos gustos: Banda sonora		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	37	13	50
	2	41	9	50
	3	37	13	50
	Total	115	35	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.188 Nacionalidad * Elementos gustos: Trama

		Elementos gustos: Trama		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	18	32	50
	2	29	21	50
	3	17	33	50
	Total	64	86	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.189 Nacionalidad * Elementos gustos: Género cine

		Elementos gustos: Género cine		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	31	19	50
	2	34	16	50
	3	29	21	50
	Total	94	56	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.190 Nacionalidad * Elementos gustos: Trasfondo cultural

		Elementos gustos: Trasfondo cultural	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	34	16
	2	34	16
	3	40	10
	Total	108	42
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.191 Nacionalidad * Elementos gustos: Trasfondo histórico

		Elementos gustos: Trasfondo histórico	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	40	10
	2	32	18
	3	36	14
	Total	108	42
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.192 Nacionalidad * Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico

		Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	39	11
	2	39	11
	3	40	10
	Total	118	32
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.193 Nacionalidad * Criterio elección: críticas

		Criterio elección: críticas		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	19	31	50
	2	27	23	50
	3	24	26	50
	Total	70	80	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.194 Nacionalidad * Criterio elección: efectos especiales

		Criterio elección: efectos especiales		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	38	12	50
	2	37	13	50
	3	43	7	50
	Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.195 Nacionalidad * Criterio elección: puntuación en páginas y blogs

		Criterio elección: puntuación en páginas y blogs		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	38	12	50
	2	32	18	50
	3	36	14	50
	Total	106	44	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.196 Nacionalidad * Criterio elección: trama

		Criterio elección: trama		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	11	39	50
	2	31	19	50
	3	18	32	50
	Total	60	90	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.197 Nacionalidad * Criterio elección: director

		Criterio elección: director		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	28	22	50
	2	25	25	50
	3	29	21	50
	Total	82	68	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.198 Nacionalidad * Criterio elección: actores

		Criterio elección: actores		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	8	42	50
	2	8	42	50
	3	16	34	50
	Total	32	118	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.199 Nacionalidad * Criterio elección: Género cinematográfico

		Criterio elección: Género cinematográfico	
		0	1
Total			
Nacionalidad	1	21	29
	2	24	26
	3	24	26
	Total	69	81

Fuente: SPSS.

Tabla 7.200 Nacionalidad * Criterio elección: Trasfondo cultural

		Criterio elección: Trasfondo cultural	
		0	1
Total			
Nacionalidad	1	35	15
	2	35	15
	3	39	11
	Total	109	41

Fuente: SPSS.

Tabla 7.201 Nacionalidad * Criterio elección: Trasfondo histórico

		Criterio elección: Trasfondo histórico	
		0	1
Total			
Nacionalidad	1	35	15
	2	32	18
	3	35	15
	Total	102	48

Fuente: SPSS.

Tabla 7.202 Nacionalidad * Criterio elección: Trasfondo político, social, económico

		Criterio elección: Trasfondo político, social, económico	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	41	9
	2	44	6
	3	39	11
	Total	124	26
		150	

Fuente: SPSS.

7.6.3. Por edad

Leyenda por edad

Edad	Nº asignado
18-25	1
26-35	2
36-45	3
46-55	4
56-65	5

Fuente: de elaboración propia para utilizar como leyenda

Tabla 7.203 Edad * Géneros cinematográficos: Acción

		Géneros cinematográficos: Acción	
		0	1
		Total	
Edad	1	9	21
	2	14	16
	3	15	15
	4	13	17
	5	15	15
	Total	66	84
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.204 Edad * Géneros cinematográficos: Animación

		Géneros cinematográficos:		
		Animación		
		0	1	Total
Edad	1	16	14	30
	2	18	12	30
	3	20	10	30
	4	21	9	30
	5	21	9	30
	Total	96	54	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.205 Edad * Géneros cinematográficos: Biográficos

		Géneros cinematográficos:		
		Biográficos		
		0	1	Total
Edad	1	26	4	30
	2	24	6	30
	3	25	5	30
	4	26	4	30
	5	21	9	30
	Total	122	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.206 Edad * Géneros cinematográficos: *Blockbusters*

		Géneros cinematográficos: <i>Blockbusters</i>		
		0	1	Total
Edad	1	27	3	30
	2	26	4	30
	3	21	9	30
	4	22	8	30
	5	26	4	30
	Total	122	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.207 Edad * Géneros cinematográficos: Catástrofe

		Géneros cinematográficos:		
		Catástrofe		
		0	1	Total
Edad	1	27	3	30
	2	29	1	30
	3	28	2	30
	4	29	1	30
	5	29	1	30
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.208 Edad * Géneros cinematográficos: Ciencia ficción

		Géneros cinematográficos:		
		Ciencia	ficción	
		0	1	Total
Edad	1	16	14	30
	2	21	9	30
	3	15	15	30
	4	22	8	30
	5	21	9	30
	Total	95	55	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.209 Edad * Géneros cinematográficos: cine de autor

		Géneros cinematográficos: cine de autor		
		0	1	
Edad	1	25	5	30
	2	27	3	30
	3	19	11	30
	4	26	4	30
	5	26	4	30
	Total	123	27	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.210 Edad * Géneros cinematográficos: cine negro

		Géneros cinematográficos: cine negro	
		0	1
		Total	
Edad	1	24	6
	2	22	8
	3	23	7
	4	25	5
	5	23	7
	Total	117	33
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.211 Edad * Géneros cinematográficos: comedia

		Géneros cinematográficos: comedia	
		0	1
		Total	
Edad	1	11	19
	2	13	17
	3	14	16
	4	18	12
	5	16	14
	Total	72	78
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.212 Edad * Géneros cinematográficos: danza

		Géneros cinematográficos:		
		danza		
		0	1	Total
Edad	1	28	2	30
	2	27	3	30
	3	27	3	30
	4	26	4	30
	5	30	0	30
	Total	138	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.213 Edad * Géneros cinematográficos: documental

		Géneros cinematográficos:		
		documental		
		0	1	Total
Edad	1	24	6	30
	2	19	11	30
	3	21	9	30
	4	16	14	30
	5	23	7	30
	Total	103	47	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.214 Edad * Géneros cinematográficos: drama

	Géneros cinematográficos:		
	drama		
	0	1	Total
Edad 1	20	10	30
2	19	11	30
3	21	9	30
4	23	7	30
5	21	9	30
Total	104	46	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.215 Edad * Géneros cinematográficos: Erotismo

	Géneros cinematográficos:		
	Erotismo		
	0	1	Total
Edad 1	29	1	30
2	28	2	30
3	28	2	30
4	30	0	30
5	29	1	30
Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.216 Edad * Géneros cinematográficos: Fantasía

	Géneros cinematográficos:		
	Fantasía		
	0	1	Total
Edad 1	22	8	30
2	20	10	30
3	24	6	30
4	22	8	30
5	25	5	30
Total	113	37	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.217 Edad * Géneros cinematográficos: histórico

	Géneros cinematográficos:		
	histórico		
	0	1	Total
Edad 1	29	1	30
2	22	8	30
3	26	4	30
4	24	6	30
5	25	5	30
Total	126	24	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.218 Edad * Géneros cinematográficos: Horror

		Géneros cinematográficos:		
		Horror		
		0	1	Total
Edad	1	21	9	30
	2	25	5	30
	3	23	7	30
	4	25	5	30
	5	27	3	30
	Total	121	29	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.219 Edad * Géneros cinematográficos: Militante

		Géneros cinematográficos:		
		Militante		
		0	1	Total
Edad	1	30	0	30
	2	29	1	30
	3	29	1	30
	4	30	0	30
	5	29	1	30
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.220 Edad * Géneros cinematográficos: Musical

		Géneros cinematográficos:		
		Musical		
		0	1	Total
Edad	1	23	7	30
	2	25	5	30
	3	30	0	30
	4	21	9	30
	5	26	4	30
	Total	125	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.221 Edad * Géneros cinematográficos: Romance

		Géneros cinematográficos:		
		Romance		
		0	1	Total
Edad	1	23	7	30
	2	22	8	30
	3	22	8	30
	4	19	11	30
	5	16	14	30
	Total	102	48	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.222 Edad * Géneros cinematográficos: *Western*

	Géneros cinematográficos: <i>Western</i>		Total
	0	1	
Edad 1	30	0	30
2	30	0	30
3	29	1	30
4	29	1	30
5	29	1	30
Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.223 Edad * Elementos gustos: directores

	Elementos gustos: directores		Total
	0	1	
Edad 1	19	11	30
2	21	9	30
3	14	16	30
4	15	15	30
5	20	10	30
Total	89	61	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.224 Edad * Elementos gustos: actores

		Elementos gustos: actores		
		0	1	Total
Edad	1	6	24	30
	2	5	25	30
	3	5	25	30
	4	5	25	30
	5	7	23	30
	Total	28	122	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.225 Edad * Elementos gustos: Efectos especiales

		Elementos gustos: Efectos especiales		
		0	1	Total
Edad	1	26	4	30
	2	23	7	30
	3	23	7	30
	4	23	7	30
	5	23	7	30
	Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.226 Edad * Elementos gustos: Decorado

		Elementos gustos: Decorado	
		0	1
		Total	
Edad	1	25	5
	2	28	2
	3	25	5
	4	27	3
	5	28	2
	Total	133	17
		30	
		30	
		30	
		30	
		30	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.227 Edad * Elementos gustos: Iluminación

		Elementos gustos: Iluminación	
		0	1
		Total	
Edad	1	24	6
	2	29	1
	3	29	1
	4	28	2
	5	28	2
	Total	138	12
		30	
		30	
		30	
		30	
		30	
		150	

Fuente: SPSS.

**Tabla 7.228 Edad * Elementos gustos:
cinematografía/fotografía**

		Elementos gustos: cinematografía/fotografía		
		0	1	
Edad	1	20	10	30
	2	16	14	30
	3	17	13	30
	4	20	10	30
	5	25	5	30
	Total	98	52	150

Fuente: SPSS.

**Tabla 7.229 Edad * Elementos gustos: Vestuario &
Maquillaje**

		Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje		
		0	1	
Edad	1	25	5	30
	2	26	4	30
	3	28	2	30
	4	26	4	30
	5	26	4	30
	Total	131	19	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.230 Edad * Elementos gustos: sonido

		Elementos gustos: sonido	
		0	1
		Total	
Edad	1	25	5
	2	30	0
	3	27	3
	4	26	4
	5	25	5
	Total	133	17

Fuente: SPSS.

Tabla 7.231 Edad * Elementos gustos: música

		Elementos gustos: música	
		0	1
		Total	
Edad	1	19	11
	2	23	7
	3	26	4
	4	21	9
	5	24	6
	Total	113	37

Fuente: SPSS.

Tabla 7.232 Edad * Elementos gustos: Banda sonora

		Elementos gustos: Banda sonora	
		0	1
		Total	
Edad	1	20	10
	2	21	9
	3	20	10
	4	26	4
	5	28	2
	Total	115	35
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.233 Edad * Elementos gustos: Trama

		Elementos gustos: Trama	
		0	1
		Total	
Edad	1	15	15
	2	14	16
	3	7	23
	4	14	16
	5	14	16
	Total	64	86
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.234 Edad * Elementos gustos: Género cine

		Elementos gustos: Género cine		
		0	1	Total
Edad	1	20	10	30
	2	18	12	30
	3	20	10	30
	4	18	12	30
	5	18	12	30
	Total	94	56	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.235 Edad * Elementos gustos: Trasfondo cultural

		Elementos gustos: Trasfondo cultural		
		0	1	Total
Edad	1	22	8	30
	2	19	11	30
	3	24	6	30
	4	22	8	30
	5	21	9	30
	Total	108	42	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.236 Edad * Elementos gustos: Trasfondo histórico

		Elementos gustos: Trasfondo histórico	
		0	1
		Total	
Edad	1	22	8
	2	19	11
	3	27	3
	4	19	11
	5	21	9
	Total	108	42
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.237 Edad * Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico

		Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico	
		0	1
		Total	
Edad	1	21	9
	2	20	10
	3	29	1
	4	28	2
	5	20	10
	Total	118	32
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.238 Edad * Criterio elección: críticas

		Criterio elección: críticas		
		0	1	Total
Edad	1	14	16	30
	2	8	22	30
	3	12	18	30
	4	19	11	30
	5	17	13	30
	Total	70	80	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.239 Edad * Criterio elección: efectos especiales

		Criterio elección: efectos especiales		
		0	1	
Edad	1	24	6	30
	2	25	5	30
	3	22	8	30
	4	25	5	30
	5	22	8	30
	Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.240 Edad * Criterio elección: puntuación en páginas y blogs

	Criterio elección: puntuación en páginas y blogs		
	0	1	Total
1	20	10	30
2	18	12	30
3	20	10	30
4	25	5	30
5	23	7	30
Total	106	44	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.241 Edad * Criterio elección: trama

	Criterio elección: trama		
	0	1	Total
Edad 1	9	21	30
2	12	18	30
3	10	20	30
4	16	14	30
5	13	17	30
Total	60	90	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.242 Edad * Criterio elección: director

		Criterio elección: director		
		0	1	
Edad	1	13	17	30
	2	21	9	30
	3	15	15	30
	4	15	15	30
	5	18	12	30
	Total	82	68	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.243 Edad * Criterio elección: actores

		Criterio elección: actores		
		0	1	
Edad	1	5	25	30
	2	9	21	30
	3	5	25	30
	4	4	26	30
	5	9	21	30
	Total	32	118	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.244 Edad * Criterio elección: Género cinematográfico

		Criterio elección: Género cinematográfico		
		0	1	
Edad	1	14	16	30
	2	15	15	30
	3	16	14	30
	4	12	18	30
	5	12	18	30
	Total	69	81	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.245 Edad * Criterio elección: Trasfondo cultural

		Criterio elección: Trasfondo cultural		
		0	1	Total
Edad	1	23	7	30
	2	16	14	30
	3	23	7	30
	4	21	9	30
	5	26	4	30
	Total	109	41	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.246 Edad * Criterio elección: Trasfondo histórico

		Criterio elección: Trasfondo histórico	
		0	1
		Total	
Edad	1	19	11
	2	18	12
	3	25	5
	4	20	10
	5	20	10
	Total	102	48
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.247 Edad * Criterio elección: Trasfondo político, social, económico

		Criterio elección: Trasfondo político, social, económico	
		0	1
		Total	
Edad	1	27	3
	2	24	6
	3	29	1
	4	24	6
	5	20	10
	Total	124	26
		150	

Fuente: SPSS.

7.6.4. Por sexo

Leyenda por sexo

Sexo	Nº asignado
Masculino	1
Femenino	2

Fuente: de elaboración propia para utilizar como leyenda

Tabla 7.248 Sexo * Géneros cinematográficos: Acción

		Géneros cinematográficos:		
		Acción		
		0	1	Total
Sexo	1	18	57	75
	2	48	27	75
	Total	66	84	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.249 Sexo * Géneros cinematográficos: Animación

		Géneros cinematográficos:		
		Animación		
		0	1	Total
Sexo	1	51	24	75
	2	45	30	75
	Total	96	54	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.250 Sexo * Géneros cinematográficos: Biográficos

		Géneros cinematográficos:		
		Biográficos		
		0	1	Total
Sexo	1	63	12	75
	2	59	16	75
	Total	122	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.251 Sexo * Géneros cinematográficos: *Blockbusters*

		Géneros cinematográficos: <i>Blockbusters</i>		
		0	1	Total
Sexo	1	61	14	75
	2	61	14	75
	Total	122	28	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.252 Sexo * Géneros cinematográficos: Catástrofe

		Géneros cinematográficos:		
		Catástrofe		
		0	1	Total
Sexo	1	68	7	75
	2	74	1	75
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.253 Sexo * Géneros cinematográficos: Ciencia ficción

		Géneros cinematográficos:		
		Ciencia	ficción	
		0	1	Total
Sexo	1	36	39	75
	2	59	16	75
	Total	95	55	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.254 Sexo * Géneros cinematográficos: cine de autor

		Géneros cinematográficos: cine de autor	
		0	1
		Total	
Sexo	1	61	14
	2	62	13
	Total	123	27

Fuente: SPSS.

Tabla 7.255 Sexo * Géneros cinematográficos: cine negro

		Géneros cinematográficos: cine negro	
		0	1
		Total	
Sexo	1	59	16
	2	58	17
	Total	117	33

Fuente: SPSS.

Tabla 7.256 Sexo * Géneros cinematográficos: comedia

		Géneros cinematográficos: comedia	
		0	1
		Total	
Sexo	1	41	34
	2	31	44
	Total	72	78

Fuente: SPSS.

Tabla 7.257 Sexo * Géneros cinematográficos: danza

		Géneros cinematográficos:		
		danza		
		0	1	Total
Sexo	1	72	3	75
	2	66	9	75
	Total	138	12	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.258 Sexo * Géneros cinematográficos: documental

		Géneros cinematográficos:		
		documental		
		0	1	Total
Sexo	1	57	18	75
	2	46	29	75
	Total	103	47	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.259 Sexo * Géneros cinematográficos: drama

		Géneros cinematográficos:		
		drama		
		0	1	Total
Sexo	1	57	18	75
	2	47	28	75
	Total	104	46	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.260 Sexo * Géneros cinematográficos: Erotismo

	Géneros cinematográficos:		
	Erotismo		
	0	1	Total
Sexo 1	71	4	75
2	73	2	75
Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.261 Sexo * Géneros cinematográficos: Fantasía

		Géneros cinematográficos:		
		Fantasía		
		0	1	Total
Sexo	1	59	16	75
	2	54	21	75
	Total	113	37	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.262 Sexo * Géneros cinematográficos: histórico

		Géneros cinematográficos:		
		histórico		
		0	1	Total
Sexo	1	59	16	75
	2	67	8	75
	Total	126	24	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.263 Sexo * Géneros cinematográficos: Horror

	Géneros cinematográficos:		
	Horror		
	0	1	Total
Sexo 1	58	17	75
2	63	12	75
Total	121	29	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.264 Sexo * Géneros cinematográficos: Militante

		Géneros cinematográficos:		
		Militante		
		0	1	Total
Sexo	1	74	1	75
	2	73	2	75
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.265 Sexo * Géneros cinematográficos: Musical

		Géneros cinematográficos:		
		Musical		
		0	1	Total
Sexo	1	65	10	75
	2	60	15	75
	Total	125	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 266 Sexo * Géneros cinematográficos: Romance

	Géneros cinematográficos: Romance		Total
	0	1	
Sexo 1	62	13	75
2	40	35	75
Total	102	48	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.267 Sexo * Géneros cinematográficos: Western

	Géneros cinematográficos: Western		Total
	0	1	
Sexo 1	72	3	75
2	75	0	75
Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.268 Sexo * Elementos gustos: directores

	Elementos gustos: directores		Total
	0	1	
Sexo 1	41	34	75
2	48	27	75
Total	89	61	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.269 Sexo * Elementos gustos: actores

	Elementos gustos: actores		
	0	1	
Sexo 1	16	59	75
2	12	63	75
Total	28	122	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.270 Sexo * Elementos gustos: Efectos especiales

	Elementos gustos: Efectos especiales		
	0	1	
Sexo 1	57	18	75
2	61	14	75
Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.271 Sexo * Elementos gustos: Decorado

	Elementos gustos: Decorado		
	0	1	
Sexo 1	68	7	75
2	65	10	75
Total	133	17	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 272 Sexo * Elementos gustos: Iluminación

		Elementos gustos: Iluminación	
		0	1
		Total	
Sexo	1	69	6
	2	69	6
	Total	138	12
		150	

Fuente: SPSS.

**Tabla 7.273 Sexo * Elementos gustos:
cinematografía/fotografía**

		Elementos gustos: cinematografía/fotografía	
		0	1
		Total	
Sexo	1	48	27
	2	50	25
	Total	98	52
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.274 Sexo * Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje

		Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje	
		0	1
		Total	
Sexo	1	67	8
	2	64	11
	Total	131	19
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.275 Sexo * Elementos gustos: sonido

	Elementos gustos: sonido		
	0	1	
Sexo 1	65	10	75
2	68	7	75
Total	133	17	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.276 Sexo * Elementos gustos: música

	Elementos gustos: música		
	0	1	
Sexo 1	59	16	75
2	54	21	75
Total	113	37	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.277 Sexo * Elementos gustos: Banda sonora

	Elementos gustos: Banda sonora		
	0	1	
Sexo 1	58	17	75
2	57	18	75
Total	115	35	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.278 Sexo * Elementos gustos: Trama

	Elementos gustos:		
	Trama		
	0	1	Total
Sexo 1	40	35	75
2	24	51	75
Total	64	86	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.279 Sexo * Elementos gustos: Género cine

	Elementos gustos:		
	Género cine		
	0	1	Total
Sexo 1	42	33	75
2	52	23	75
Total	94	56	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.280 Sexo * Elementos gustos: Trasfondo cultural

	Elementos gustos: Trasfondo cultural		
	0	1	
	0	1	Total
Sexo 1	55	20	75
2	53	22	75
Total	108	42	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.281 Sexo * Elementos gustos: Trásfondo histórico

		Elementos gustos: Trásfondo histórico	
		0	1
		Total	
Sexo	1	54	21
	2	54	21
	Total	108	42
		75	
		75	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.282 Sexo * Elementos gustos: Trásfondo político, social, económico

		Elementos gustos: Trásfondo político, social, económico	
		0	1
		Total	
Sexo	1	58	17
	2	60	15
	Total	118	32
		75	
		75	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.283 Sexo * Criterio elección: críticas

		Criterio elección: críticas	
		0	1
		Total	
Sexo	1	33	42
	2	37	38
	Total	70	80
		75	
		75	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.284 Sexo * Criterio elección: efectos especiales

		Criterio elección: efectos especiales	
		0	1
		Total	
Sexo	1	59	16
	2	59	16
	Total	118	32
		75	
		75	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.285 Sexo * Criterio elección: puntuación en páginas y blogs

		Criterio elección: puntuación en páginas y blogs	
		0	1
		Total	
Sexo	1	51	24
	2	55	20
	Total	106	44
		75	
		75	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.286 Sexo * Criterio elección: trama

		Criterio elección: trama	
		0	1
		Total	
Sexo	1	34	41
	2	26	49
	Total	60	90
		75	
		75	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.287 Sexo * Criterio elección: director

		Criterio elección: director		
		0	1	
Sexo	1	35	40	75
	2	47	28	75
	Total	82	68	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.288 Sexo * Criterio elección: actores

		Criterio elección: actores		
		0	1	
Sexo	1	15	60	75
	2	17	58	75
	Total	32	118	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.289 Sexo * Criterio elección: Género cinematográfico

		Criterio elección: Género cinematográfico		
		0	1	
Sexo	1	37	38	75
	2	32	43	75
	Total	69	81	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.290 Sexo * Criterio elección: Trasfondo cultural

		Criterio elección: Trasfondo cultural	
		0	1
Sexo	1	58	17
	2	51	24
	Total	109	41
			Total
			75
			75
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.291 Sexo * Criterio elección: Trasfondo histórico

		Criterio elección: Trasfondo histórico	
		0	1
Sexo	1	47	28
	2	55	20
	Total	102	48
			Total
			75
			75
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.292 Sexo * Criterio elección: Trasfondo político, social, económico

		Criterio elección: Trasfondo político, social, económico	
		0	1
Sexo	1	63	12
	2	61	14
	Total	124	26
			Total
			75
			75
			150

Fuente: SPSS.

7.7. RESULTADOS PELÍCULAS SELECCIONADAS Y ELEMENTOS ESTÉTICOS VISUAL-SONORO

En este apartado se presentan los resultados sobre la memorabilidad de los elementos visual-sonoro, según cada nacionalidad, y separadas por directores.

En este apartado también fue necesario asignar números de referencia para las nacionalidades contadas del «1» al «3». y Asignación de número de validez entre «0» y «1», siendo el «1» valido, es decir seleccionado, y, por el contrario, el «0» no valido.

Leyenda asignación por nacionalidad

Nacionalidad	Nº asignado
América	1
Asia	2
Europa	3

Fuente: de elaboración propia para utilizar como leyenda

Leyenda para validez de cada película

Por cada película	Validez
No la he visto	0-1
Decorado	0-1
Ambientación	0-1
Iluminación	0-1
Color	0-1
Vestuario/Maquillaje	0-1
Sonido	0-1
Música	0-1
Banda sonora	0-1
Efectos especiales	0-1

Movimiento cámara	0-1
Enfoque	0-1
Encuadre	0-1
Planos	0-1
Trama	0-1
Tiempo	0-1
Otro	0-1

Fuente: de elaboración propia para utilizar como leyenda.

7.7.1. Según Krzysztof Kieslowski

Tabla 7.293 Nacionalidad * No la he visto: Azul

		No la he visto: Azul		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	15	35	50
	2	9	41	50
	3	16	34	50
	Total	40	110	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.294 Nacionalidad * Decorado: Azul

		Decorado: Azul		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	48	2	50
	3	47	3	50
	Total	143	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.295 Nacionalidad * Ambientación: Azul

		Ambientación: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	48	2	50
	3	47	3	50
	Total	139	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.296 Nacionalidad * Iluminación: Azul

		Iluminación: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	44	6	50
	3	45	5	50
	Total	134	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.297 Nacionalidad * Uso del color: Azul

		Uso del color: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	40	10	50
	2	45	5	50
	3	40	10	50
	Total	125	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.298 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje Azul

		Vestuario & maquillaje Azul		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	50	0	50
	3	48	2	50
	Total	145	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.299 Nacionalidad * Sonido: Azul

		Sonido: Azul		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	46	4	50
	2	49	1	50
	3	47	3	50
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.300 Nacionalidad * Música: Azul

		Música: Azul		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	48	2	50
	3	44	6	50
	Total	137	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.301 Nacionalidad * Banda sonora: Azul

		Banda sonora: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	50	0	50
	3	45	5	50
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.302 Nacionalidad * Efectos especiales: Azul

		Efectos especiales: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	49	1	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.303 Nacionalidad * Movimiento de cámara: Azul

		Movimiento de cámara: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	48	2	50
	3	48	2	50
	Total	145	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.304 Nacionalidad * Enfoque: Azul

		Enfoque: Azul		
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	48	2	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.305 Nacionalidad * Encuadre: Azul

		Encuadre: Azul		
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	47	3	50
	Total	146	4	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.306 Nacionalidad * Plano: Azul

		Plano: Azul		
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	50	0	50
	3	46	4	50
	Total	143	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.307 Nacionalidad * Trama: Azul

		Trama: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	50	0	50
	3	42	8	50
	Total	137	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.308 Nacionalidad * Uso del tiempo: Azul

		Uso del tiempo: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	44	6	50
	Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.309 Nacionalidad * Otro: Azul

		Otro: Azul		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	47	3	50
	Total	146	4	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.310 Nacionalidad * Nada: Azul

		Nada: Azul		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	49	1	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.311 Nacionalidad * No la he visto: Blanco

		No la he visto: Blanco		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	11	39	50
	2	7	43	50
	3	11	39	50
	Total	29	121	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.312 Nacionalidad * Decorado: Blanco

		Decorado: Blanco		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	48	2	50
	3	48	2	50
	Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.313 Nacionalidad * Ambientación: Blanco

		Ambientación: Blanco		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	48	2	50
	3	46	4	50
	Total	139	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.314 Nacionalidad * Iluminación: Blanco

		Iluminación: Blanco		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	49	1	50
	3	45	5	50
	Total	139	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.315 Nacionalidad * Uso del color: Blanco

		Uso del color: Blanco		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	46	4	50
	2	50	0	50
	3	44	6	50
	Total	140	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.316 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje Blanco

		Vestuario & maquillaje Blanco	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	49	1
	3	48	2
	Total	144	6
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.317 Nacionalidad * Sonido: Blanco

		Sonido: Blanco	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	49	1
	3	48	2
	Total	145	5
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.318 Nacionalidad * Música: Blanco

		Música: Blanco	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	49	1
	3	46	4
	Total	140	10
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.319 Nacionalidad * Banda sonora: Blanco

		Banda sonora: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	48	2	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.320 Nacionalidad * Efectos especiales: Blanco

		Efectos especiales: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	49	1	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.321 Nacionalidad * Movimiento de cámara: Blanco

		Movimiento de cámara: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	48	2	50
	3	48	2	50
	Total	146	4	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.322 Nacionalidad * Enfoque: Blanco

		Enfoque: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	48	2	50
	Total	148	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.323 Nacionalidad * Encuadre: Blanco

		Encuadre: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	47	3	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.324 Nacionalidad * Plano: Blanco

		Plano: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	50	0	50
	3	47	3	50
	Total	145	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.325 Nacionalidad * Trama: Blanco

		Trama: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	43	7	50
	2	49	1	50
	3	42	8	50
	Total	134	16	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.326 Nacionalidad * Uso del tiempo: Blanco

		Uso del tiempo: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	49	1	50
	3	46	4	50
	Total	145	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.327 Nacionalidad * Otro: Blanco

		Otro: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	50	0	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 328 Nacionalidad * Nada: Blanco

		Nada: Blanco		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	49	1	50
	3	49	1	50
	Total	148	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.329 Nacionalidad * No la he visto: Rojo

		No la he visto: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	10	40	50
	2	9	41	50
	3	13	37	50
	Total	32	118	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.330 Nacionalidad * Decorado: Rojo

		Decorado: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	46	4	50
	3	48	2	50
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.331 Nacionalidad * Ambientación: Rojo

		Ambientación: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	47	3	50
	3	45	5	50
	Total	139	11	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.332 Nacionalidad * Iluminación: Rojo

		Iluminación: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	46	4	50
	2	48	2	50
	3	43	7	50
	Total	137	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.333 Nacionalidad * Uso del color: Rojo

		Uso del color: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	47	3	50
	3	42	8	50
	Total	133	17	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.334 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje Rojo

		Vestuario & maquillaje Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	48	2	50
	3	47	3	50
	Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.335 Nacionalidad * Sonido: Rojo

		Sonido: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	48	2	50
	3	47	3	50
	Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.336 Nacionalidad * Música: Rojo

		Música: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	49	1	50
	3	46	4	50
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 337 Nacionalidad * Banda sonora: Rojo

		Banda sonora: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	49	1	50
	3	48	2	50
	Total	145	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.338 Nacionalidad * Efectos especiales: Rojo

		Efectos especiales: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	49	1	50
	3	49	1	50
	Total	146	4	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7. 339 Nacionalidad * Movimiento de cámara: Rojo

		Movimiento de cámara: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	48	2	50
	3	48	2	50
	Total	143	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.340 Nacionalidad * Enfoque: Rojo

		Enfoque: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	49	1	50
	3	48	2	50
	Total	146	4	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.341 Nacionalidad * Encuadre: Rojo

		Encuadre: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	48	2	50
	3	47	3	50
	Total	143	7	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.342 Nacionalidad * Plano: Rojo

		Plano: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	49	1	50
	3	45	5	50
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.343 Nacionalidad * Trama: Rojo

		Trama: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	42	8	50
	2	49	1	50
	3	42	8	50
	Total	133	17	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.344 Nacionalidad * Uso del tiempo: Rojo

		Uso del tiempo: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	49	1	50
	3	47	3	50
	Total	146	4	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.345 Nacionalidad * Otro: Rojo

		Otro: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	48	2	50
	Total	148	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.346 Nacionalidad * Nada: Rojo

		Nada: Rojo		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	49	1	50
	3	49	1	50
	Total	148	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.347 Nacionalidad * No la he visto: *La doble vida de Verónica*

		No la he visto: <i>La doble vida de Verónica</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	21	29	50
	2	9	41	50
	3	15	35	50
	Total	45	105	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.348 Nacionalidad * Decorado: *La doble vida de Verónica*

		Decorado: <i>La doble vida de Verónica</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	46	4	50
	2	49	1	50
	3	45	5	50
	Total	140	10	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.349 Nacionalidad * Ambientación: *La doble vida de Verónica*

		Ambientación: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	48	2
	3	46	4
	Total	139	11
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.350 Nacionalidad * Iluminación: *La doble vida de Verónica*

		Iluminación: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	46	4
	3	45	5
	Total	135	15
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.351 Nacionalidad * Uso del color: *La doble vida de Verónica*

		Uso del color: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	46	4
	3	46	4
	Total	137	13
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.352 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *La doble vida de Verónica*

		Vestuario & maquillaje <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	48	2
	3	46	4
	Total	137	13
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.353 Nacionalidad * Sonido: *La doble vida de Verónica*

		Sonido: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	46	4
	3	46	4
	Total	136	14
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.354 Nacionalidad * Música: *La doble vida de Verónica*

		Música: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	41	9
	2	46	4
	3	46	4
	Total	133	17
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.355 Nacionalidad * Banda sonora: *La doble vida de Verónica*

		Banda sonora: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	48	2
	3	48	2
	Total	143	7
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.356 Nacionalidad * Efectos especiales: *La doble vida de Verónica*

		Efectos especiales: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	49	1
	3	48	2
	Total	145	5
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.357 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *La doble vida de Verónica*

		Movimiento de cámara: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	48	2
	3	46	4
	Total	140	10
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.358 Nacionalidad * Enfoque: *La doble vida de Verónica*

		Enfoque: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	49	1
	3	46	4
	Total	140	10
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.359 Nacionalidad * Encuadre: *La doble vida de Verónica*

		Encuadre: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	50	0
	2	49	1
	3	49	1
	Total	148	2
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.360 Nacionalidad * Plano: *La doble vida de Verónica*

		Plano: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	50	0
	3	45	5
	Total	143	7
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.361 Nacionalidad * Trama: *La doble vida de Verónica*

		Trama: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	38	12
	2	47	3
	3	39	11
	Total	124	26
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.362 Nacionalidad * Uso del tiempo: *La doble vida de Verónica*

		Uso del tiempo: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	50	0
	3	47	3
	Total	145	5
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.363 Nacionalidad * Otro: *La doble vida de Verónica*

		Otro: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.364 Nacionalidad * Nada: *La doble vida de Verónica*

		Nada: <i>La doble vida de Verónica</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	50	0
	3	50	0
	Total	149	1
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

7.7.2. Según Christopher Nolan

Tabla 7.365 Nacionalidad * No la he visto: *Memento*

		No la he visto: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	29	21
	2	17	33
	3	32	18
	Total	78	72
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.366 Nacionalidad * Decorado: *Memento*

		Decorado: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	45	5
	3	44	6
	Total	135	15
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.367 Nacionalidad * Ambientación: *Memento*

		Ambientación: <i>Memento</i>	
		0	1
Nacionalidad	1	43	7
	2	45	5
	3	33	17
	Total	121	29
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.368 Nacionalidad * Iluminación: *Memento*

		Iluminación: <i>Memento</i>	
		0	1
Nacionalidad	1	44	6
	2	48	2
	3	35	15
	Total	127	23
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.369 Nacionalidad * Uso del color: *Memento*

		Uso del color: <i>Memento</i>	
		0	1
Nacionalidad	1	43	7
	2	45	5
	3	40	10
	Total	128	22
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.370 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *Memento*

		Vestuario & maquillaje <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	46	4
	3	39	11
	Total	132	18
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.371 Nacionalidad * Sonido: *Memento*

		Sonido: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	43	7
	3	41	9
	Total	130	20
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.372 Nacionalidad * Música: *Memento*

		Música: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	45	5
	3	39	11
	Total	132	18
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.373 Nacionalidad * Banda sonora: *Memento*

		Banda sonora: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	50	0
	2	47	3
	3	42	8
	Total	139	11
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.374 Nacionalidad * Efectos especiales: *Memento*

		Efectos especiales: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	48	2
	3	44	6
	Total	141	9
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.375 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *Memento*

		Movimiento de cámara: <i>Memento</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	46	4
	3	34	16
	Total	123	27
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.376 Nacionalidad * Enfoque: *Memento*

		Enfoque: <i>Memento</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	48	2	50
	3	40	10	50
	Total	133	17	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.377 Nacionalidad * Encuadre: *Memento*

		Encuadre: <i>Memento</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	48	2	50
	3	43	7	50
	Total	141	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.378 Nacionalidad * Plano: *Memento*

		Plano: <i>Memento</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	41	9	50
	2	47	3	50
	3	41	9	50
	Total	129	21	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.379 Nacionalidad * Trama: *Memento*

		Trama: <i>Memento</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	30	20	50
	2	42	8	50
	3	26	24	50
	Total	98	52	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.380 Nacionalidad * Uso del tiempo: *Memento*

		Uso del tiempo: <i>Memento</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	37	13	50
	2	47	3	50
	3	33	17	50
	Total	117	33	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.381 Nacionalidad * Otro: *Memento*

		Otro: <i>Memento</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	50	0	50
	3	48	2	50
	Total	148	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.382 Nacionalidad * Nada: *Memento*

		Nada: <i>Memento</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	49	1	50
	3	50	0	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.383 Nacionalidad * No la he visto: *El truco final*

		No la he visto: <i>El truco final</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	24	26	50
	2	18	32	50
	3	29	21	50
	Total	71	79	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.384 Nacionalidad * Decorado: *El truco final*

		Decorado: <i>El truco final</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	40	10	50
	2	44	6	50
	3	37	13	50
	Total	121	29	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.385 Nacionalidad * Ambientación: *El truco final*

		Ambientación: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	37	13
	2	42	8
	3	26	24
	Total	105	45
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.386 Nacionalidad * Iluminación: *El truco final*

		Iluminación: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	40	10
	2	44	6
	3	42	8
	Total	126	24
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.387 Nacionalidad * Uso del color: *El truco final*

		Uso del color: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	46	4
	3	41	9
	Total	132	18
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.388 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *El truco final*

		Vestuario & maquillaje <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	38	12
	2	42	8
	3	31	19
	Total	111	39

Fuente: SPSS.

Tabla 7.389 Nacionalidad * Sonido: *El truco final*

		Sonido: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	43	7
	3	45	5
	Total	132	18

Fuente: SPSS.

Tabla 7.390 Nacionalidad * Música: *El truco final*

		Música: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	44	6
	3	41	9
	Total	131	19

Fuente: SPSS.

Tabla 7.391 Nacionalidad * Banda sonora: *El truco final*

		Banda sonora: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	48	2
	3	43	7
	Total	137	13
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.392 Nacionalidad * Efectos especiales: *El truco final*

		Efectos especiales: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	40	10
	2	45	5
	3	35	15
	Total	120	30
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.393 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *El truco final*

		Movimiento de cámara: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	46	4
	3	42	8
	Total	132	18
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.394 Nacionalidad * Enfoque: *El truco final*

		Enfoque: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	47	3
	3	44	6
	Total	139	11
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.395 Nacionalidad * Encuadre: *El truco final*

		Encuadre: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	47	3
	3	44	6
	Total	139	11
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.396 Nacionalidad * Plano: *El truco final*

		Plano: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	49	1
	3	41	9
	Total	137	13
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.397 Nacionalidad * Trama: *El truco final*

		Trama: <i>El truco final</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	33	17	50
	2	38	12	50
	3	27	23	50
	Total	98	52	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.398 Nacionalidad * Uso del tiempo: *El truco final*

		Uso del tiempo: <i>El truco final</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	47	3	50
	3	47	3	50
	Total	141	9	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.399 Nacionalidad * Otro: *El truco final*

		Otro: <i>El truco final</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	50	0	50
	2	49	1	50
	3	50	0	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.400 Nacionalidad * Nada: *El truco final*

		Nada: <i>El truco final</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	49	1
	3	49	1
	Total	147	3
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.401 Nacionalidad * No la he visto: *Origen*

		No la he visto: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	30	20
	2	27	23
	3	39	11
	Total	96	54
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.402 Nacionalidad * Decorado: *Origen*

		Decorado: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	38	12
	3	32	18
	Total	113	37
			150

Fuente: SPSS.

Fuente: SPSS.

Fuente: SPSS.

Fuente: SPSS.

Tabla 7.406 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *Origen*

		Vestuario & maquillaje <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	44	6
	3	42	8
	Total	128	22
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.407 Nacionalidad * Sonido: *Origen*

		Sonido: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	40	10
	2	39	11
	3	35	15
	Total	114	36
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.408 Nacionalidad * Música: *Origen*

		Música: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	38	12
	3	34	16
	Total	114	36
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.409 Nacionalidad * Banda sonora: *Origen*

		Banda sonora: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	43	7
	3	38	12
	Total	125	25
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.410 Nacionalidad * Efectos especiales: *Origen*

		Efectos especiales: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	29	21
	2	33	17
	3	21	29
	Total	83	67
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.411 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *Origen*

		Movimiento de cámara: <i>Origen</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	39	11
	2	40	10
	3	33	17
	Total	112	38
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.412 Nacionalidad * Enfoque: *Origen*

		Enfoque: <i>Origen</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	40	10	50
	2	44	6	50
	3	42	8	50
	Total	126	24	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.413 Nacionalidad * Encuadre: *Origen*

		Encuadre: <i>Origen</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	42	8	50
	3	41	9	50
	Total	128	22	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.414 Nacionalidad * Plano: *Origen*

		Plano: <i>Origen</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	42	8	50
	2	40	10	50
	3	36	14	50
	Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.415 Nacionalidad * Trama: *Origen*

		Trama: <i>Origen</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	32	18	50
	2	34	16	50
	3	22	28	50
	Total	88	62	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.416 Nacionalidad * Uso del tiempo: *Origen*

		Uso del tiempo: <i>Origen</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	40	10	50
	2	44	6	50
	3	28	22	50
	Total	112	38	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.417 Nacionalidad * Otro: *Origen*

		Otro: <i>Origen</i>	Total
		0	
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.418 Nacionalidad * Nada: *Origen*

		Nada: <i>Origen</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	49	1	50
	3	49	1	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.419 Nacionalidad * No la he visto: *Interstellar*

		No la he visto: <i>Interstellar</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	31	19	50
	2	33	17	50
	3	36	14	50
	Total	100	50	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.420 Nacionalidad * Decorado: *Interstellar*

		Decorado: <i>Interstellar</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	42	8	50
	2	33	17	50
	3	31	19	50
	Total	106	44	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.421 Nacionalidad * Ambientación: *Interstellar*

		Ambientación: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	33	17
	2	38	12
	3	31	19
	Total	102	48
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.422 Nacionalidad * Iluminación: *Interstellar*

		Iluminación: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	35	15
	2	36	14
	3	37	13
	Total	108	42
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.423 Nacionalidad * Uso del color: *Interstellar*

		Uso del color: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	42	8
	3	43	7
	Total	128	22
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.424 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *Interstellar*

		Vestuario & maquillaje <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	41	9
	2	37	13
	3	37	13
	Total	115	35
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.425 Nacionalidad * Sonido: *Interstellar*

		Sonido: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	36	14
	2	34	16
	3	35	15
	Total	105	45
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.426 Nacionalidad * Música: *Interstellar*

		Música: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	38	12
	2	33	17
	3	37	13
	Total	108	42
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.427 Nacionalidad * Banda sonora: *Interstellar*

		Banda sonora: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	41	9
	3	36	14
	Total	121	29
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.428 Nacionalidad * Efectos especiales: *Interstellar*

		Efectos especiales: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	24	26
	2	30	20
	3	22	28
	Total	76	74
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.429 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *Interstellar*

		Movimiento de cámara: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	40	10
	2	38	12
	3	40	10
	Total	118	32
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.430 Nacionalidad * Enfoque: *Interstellar*

		Enfoque: <i>Interstellar</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	43	7	50
	3	44	6	50
	Total	132	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.431 Nacionalidad * Encuadre: *Interstellar*

		Encuadre: <i>Interstellar</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	45	5	50
	3	44	6	50
	Total	136	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.432 Nacionalidad * Plano: *Interstellar*

		Plano: <i>Interstellar</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	40	10	50
	2	45	5	50
	3	39	11	50
	Total	124	26	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.433 Nacionalidad * Trama: *Interstellar*

		Trama: <i>Interstellar</i>	
		0	1
Nacionalidad	1	33	17
	2	33	17
	3	26	24
	Total	92	58
			Total
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.434 Nacionalidad * Uso del tiempo: *Interstellar*

		Uso del tiempo: <i>Interstellar</i>	
		0	1
Nacionalidad	1	43	7
	2	46	4
	3	36	14
	Total	125	25
			Total
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.435 Nacionalidad * Otro: *Interstellar*

		Otro: <i>Interstellar</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.436 Nacionalidad * Nada: *Interstellar*

		Nada: <i>Interstellar</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	50	0
	3	48	2
	Total	147	3
			150

Fuente: SPSS.

7.7.3. Según Zhang Yimou

Tabla 7.437 Nacionalidad * No la he visto: *Sorgo rojo*

		No la he visto: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	8	42
	2	13	37
	3	8	42
	Total	29	121
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.438 Nacionalidad * Decorado: *Sorgo rojo*

		Decorado: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	44	6
	3	49	1
	Total	142	8
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.439 Nacionalidad * Ambientación: *Sorgo rojo*

		Ambientación: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	46	4
	3	47	3
	Total	140	10
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.440 Nacionalidad * Iluminación: *Sorgo rojo*

		Iluminación: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	49	1
	3	48	2
	Total	144	6
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.441 Nacionalidad * Uso del color: *Sorgo rojo*

		Uso del color: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	43	7
	3	48	2
	Total	137	13
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.442 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *Sorgo rojo*

		Vestuario & maquillaje <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	48	2
	3	47	3
	Total	143	7
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.443 Nacionalidad * Sonido: *Sorgo rojo*

		Sonido: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	48	2
	3	49	1
	Total	146	4
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.444 Nacionalidad * Música: *Sorgo rojo*

		Música: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	47	3
	3	47	3
	Total	142	8
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.445 Nacionalidad * Banda sonora: *Sorgo rojo*

		Banda sonora: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	50	0
	3	50	0
	Total	148	2
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.446 Nacionalidad * Efectos especiales: *Sorgo rojo*

		Efectos especiales: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	49	1
	2	47	3
	3	50	0
	Total	146	4
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.447 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *Sorgo rojo*

		Movimiento de cámara: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	49	1
	3	48	2
	Total	144	6
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.448 Nacionalidad * Enfoque: *Sorgo rojo*

		Enfoque: <i>Sorgo rojo</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	48	2	50
	3	49	1	50
	Total	144	6	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.449 Nacionalidad * Encuadre: *Sorgo rojo*

		Encuadre: <i>Sorgo rojo</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	49	1	50
	Total	148	2	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.450 Nacionalidad * Plano: *Sorgo rojo*

		Plano: <i>Sorgo rojo</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	47	3	50
	3	49	1	50
	Total	145	5	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.451 Nacionalidad * Trama: *Sorgo rojo*

		Trama: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	46	4
	3	46	4
	Total	140	10
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.452 Nacionalidad * Uso del tiempo: *Sorgo rojo*

		Uso del tiempo: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.453 Nacionalidad * Otro: *Sorgo rojo*

		Otro: <i>Sorgo rojo</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.454 Nacionalidad * Nada: *Sorgo rojo*

		Nada: <i>Sorgo rojo</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	49	1	50
	2	50	0	50
	3	50	0	50
	Total	149	1	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.455 Nacionalidad * No la he visto: *Hero*

		No la he visto: <i>Hero</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	22	28	50
	2	27	23	50
	3	25	25	50
	Total	74	76	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.456 Nacionalidad * Decorado: *Hero*

		Decorado: <i>Hero</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	40	10	50
	2	39	11	50
	3	39	11	50
	Total	118	32	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.457 Nacionalidad * Ambientación: *Hero*

		Ambientación: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	38	12	50
	2	40	10	50
	3	32	18	50
	Total	110	40	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.458 Nacionalidad * Iluminación: *Hero*

		Iluminación: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	44	6	50
	3	40	10	50
	Total	129	21	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.459 Nacionalidad * Uso del color: *Hero*

		Uso del color: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	42	8	50
	2	40	10	50
	3	33	17	50
	Total	115	35	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.460 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *Hero*

		Vestuario & maquillaje <i>Hero</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	37	13
	2	32	18
	3	31	19
	Total	100	50

Fuente: SPSS.

Tabla 7.461 Nacionalidad * Sonido: *Hero*

		Sonido: <i>Hero</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	40	10
	3	44	6
	Total	127	23

Fuente: SPSS.

Tabla 7.462 Nacionalidad * Música: *Hero*

		Música: <i>Hero</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	37	13
	3	44	6
	Total	127	23

Fuente: SPSS.

Tabla 7.463 Nacionalidad * Banda sonora: *Hero*

		Banda sonora: <i>Hero</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	45	5	50
	3	44	6	50
	Total	136	14	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.464 Nacionalidad * Efectos especiales: *Hero*

		Efectos especiales: <i>Hero</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	39	11	50
	2	40	10	50
	3	35	15	50
	Total	114	36	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.465 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *Hero*

		Movimiento de cámara: <i>Hero</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	43	7	50
	2	43	7	50
	3	38	12	50
	Total	124	26	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.466 Nacionalidad * Enfoque: *Hero*

		Enfoque: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	46	4	50
	3	43	7	50
	Total	137	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.467 Nacionalidad * Encuadre: *Hero*

		Encuadre: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	47	3	50
	3	43	7	50
	Total	137	13	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.468 Nacionalidad * Plano: *Hero*

		Plano: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	45	5	50
	2	47	3	50
	3	40	10	50
	Total	132	18	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.469 Nacionalidad * Trama: *Hero*

		Trama: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	44	6	50
	2	43	7	50
	3	38	12	50
	Total	125	25	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.470 Nacionalidad * Uso del tiempo: *Hero*

		Uso del tiempo: <i>Hero</i>		Total
		0	1	
Nacionalidad	1	47	3	50
	2	48	2	50
	3	47	3	50
	Total	142	8	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.471 Nacionalidad * Otro: *Hero*

		Otro: <i>Hero</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.472 Nacionalidad * Nada: *Hero*

		Nada: <i>Hero</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	48	2	50
	2	50	0	50
	3	49	1	50
	Total	147	3	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.473 Nacionalidad * No la he visto: *La casa de las dagas voladoras*

		No la he visto: <i>La casa de las dagas voladoras</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	19	31	50
	2	24	26	50
	3	26	24	50
	Total	69	81	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.474 Nacionalidad * Decorado: *La casa de las dagas voladoras*

		Decorado: <i>La casa de las dagas voladoras</i>		
		0	1	Total
Nacionalidad	1	43	7	50
	2	38	12	50
	3	35	15	50
	Total	116	34	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.475 Nacionalidad * Ambientación: *La casa de las dagas voladoras*

		Ambientación: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	42	8
	3	37	13
	Total	123	27
		50	
		50	
		50	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.476 Nacionalidad * Iluminación: *La casa de las dagas voladoras*

		Iluminación: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	44	6
	3	42	8
	Total	130	20
		50	
		50	
		50	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.477 Nacionalidad * Uso del color: *La casa de las dagas voladoras*

		Uso del color: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	37	13
	3	38	12
	Total	118	32
		50	
		50	
		50	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.478 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *La casa de las dagas voladoras*

		Vestuario & maquillaje <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	38	12
	2	37	13
	3	34	16
	Total	109	41
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.479 Nacionalidad * Sonido: *La casa de las dagas voladoras*

		Sonido: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	42	8
	3	43	7
	Total	128	22
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.480 Nacionalidad * Música: *La casa de las dagas voladoras*

		Música: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	40	10
	3	46	4
	Total	131	19
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.481 Nacionalidad * Banda sonora: *La casa de las dagas voladoras*

		Banda sonora: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	47	3
	3	47	3
	Total	142	8
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.482 Nacionalidad * Efectos especiales: *La casa de las dagas voladoras*

		Efectos especiales: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	40	10
	2	43	7
	3	35	15
	Total	118	32
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.483 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *La casa de las dagas voladoras*

		Movimiento de cámara: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	45	5
	3	39	11
	Total	126	24
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.484 Nacionalidad * Enfoque: *La casa de las dagas voladoras*

		Enfoque: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	49	1
	3	49	1
	Total	145	5
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.485 Nacionalidad * Encuadre: *La casa de las dagas voladoras*

		Encuadre: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	47	3
	3	47	3
	Total	142	8
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.486 Nacionalidad * Plano: *La casa de las dagas voladoras*

		Plano: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	46	4
	3	47	3
	Total	138	12
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.487 Nacionalidad * Trama: *La casa de las dagas voladoras*

		Trama: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	41	9
	3	42	8
	Total	125	25
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.488 Nacionalidad * Uso del tiempo: *La casa de las dagas voladoras*

		Uso del tiempo: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	49	1
	3	47	3
	Total	144	6
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.489 Nacionalidad * Otro: *La casa de las dagas voladoras*

		Otro: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.490 Nacionalidad * Nada: *La casa de las dagas voladoras*

		Nada: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	50	0
	3	49	1
	Total	146	4
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.491 Nacionalidad * No la he visto: *La maldición de la flor dorada*

		No la he visto: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	13	37
	2	17	33
	3	13	37
	Total	43	107
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.492 Nacionalidad * Decorado: *La maldición de la flor dorada*

		Decorado: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	40	10
	3	45	5
	Total	131	19
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.493 Nacionalidad * Ambientación: *La maldición de la flor dorada*

		Ambientación: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	47	3
	3	44	6
	Total	133	17
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.494 Nacionalidad * Iluminación: *La maldición de la flor dorada*

		Iluminación: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	42	8
	3	48	2
	Total	135	15
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.495 Nacionalidad * Uso del color: *La maldición de la flor dorada*

		Uso del color: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	40	10
	3	46	4
	Total	130	20
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.496 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje *La maldición de la flor dorada*

		Vestuario & maquillaje <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	42	8
	2	41	9
	3	41	9
	Total	124	26
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.497 Nacionalidad * Sonido: *La maldición de la flor dorada*

		Sonido: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	47	3
	3	45	5
	Total	138	12
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.498 Nacionalidad * Música: *La maldición de la flor dorada*

		Música: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	46	4
	2	43	7
	3	50	0
	Total	139	11
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.499 Nacionalidad * Banda sonora: *La maldición de la flor dorada*

		Banda sonora: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	47	3
	3	50	0
	Total	144	6
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.500 Nacionalidad * Efectos especiales: *La maldición de la flor dorada*

		Efectos especiales: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	43	7
	2	47	3
	3	46	4
	Total	136	14
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.501 Nacionalidad * Movimiento de cámara: *La maldición de la flor dorada*

		Movimiento de cámara: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	44	6
	2	49	1
	3	47	3
	Total	140	10
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.502 Nacionalidad * Enfoque: *La maldición de la flor dorada*

		Enfoque: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	47	3
	3	49	1
	Total	144	6
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.503 Nacionalidad * Encuadre: *La maldición de la flor dorada*

		Encuadre: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	47	3
	3	49	1
	Total	143	7
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.504 Nacionalidad * Plano: *La maldición de la flor dorada*

		Plano: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	49	1
	3	48	2
	Total	142	8
			150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.505 Nacionalidad * Trama: *La maldición de la flor dorada*

		Trama: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	45	5
	2	45	5
	3	44	6
	Total	134	16
		50	
		50	
		50	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.506 Nacionalidad * Uso del tiempo: *La maldición de la flor dorada*

		Uso del tiempo: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	47	3
	2	50	0
	3	50	0
	Total	147	3
		50	
		50	
		50	
		150	

Fuente: SPSS.

Tabla 7.507 Nacionalidad * Otro: *La maldición de la flor dorada*

		Otro: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	Total
Nacionalidad	1	50	50
	2	50	50
	3	50	50
	Total	150	150

Fuente: SPSS.

Tabla 7.508 Nacionalidad * Nada: *La maldición de la flor dorada*

		Nada: <i>La maldición de la flor dorada</i>	
		0	1
		Total	
Nacionalidad	1	48	2
	2	50	0
	3	48	2
	Total	146	4
			50
			50
			50
			150

Fuente: SPSS.

8. TRABAJO DE CAMPO: GRUPO DE DISCUSIÓN

Los resultados expuestos en este capítulo se extraen luego de analizadas las grabaciones del debate abierto conformado por ocho (8) miembros heterogéneos. A su vez, la selección del perfil de cada participante se valió de la diversidad cultural, considerando la profesión como una variable independiente, para estratificar los resultados por preferencias particulares, y extrapoladas a grupos específicas en vez de establecer conclusiones individuales.

Las respuestas incluidas en este epígrafe están delimitadas por los dieciséis (16) planteamientos hipotéticos formulados a modo de pregunta en el bosquejo inicial del método de investigación. La información está presidida por mapas esquemáticos generales, y, cuyas conclusiones están estructuradas como informe de desarrollo individual, dentro de las temáticas tratadas según cada participante, en su labor como espectador. De acuerdo a toda la información recopilada se realiza un resumen final con las opiniones y percepciones obtenidas a largo del debate, y disipadas, tras la exploración de las ideas originadas por cada participante.

8.1. PREGUNTAS

El informe general está dividido por dos segmentos de preguntas: las genéricas y las específicas de cada película de acuerdo al guion que se utilizó en el grupo de discusión. La primera parte está delimitada por las preguntas genéricas y sus respuestas se presentan en formato desarrollo divididas por cada participante. La segunda parte están destinadas a las opiniones y percepciones sobre cada director y sus películas concretas de manera que está señalado en los esquemas generales.

8.1.1. Primera parte

¿Cuáles elementos crees que hacen falta tener en cuenta, y con un sentido «lineal» para entender lo que sucede en la trama de una película? ¿Cuáles elementos te llaman la

atención en una película? ¿Crees que destaca el espacio dentro de una trama y su historia? ¿Cuál crees que es realmente la función del espacio fílmico: como trama (narrativa), como lenguaje o como personaje? ¿Entiendes que la cultura influye en la trama que estás viendo, y en la manera que la entiendes? ¿Consideras que hacen falta conocimientos culturales para entender la trama? ¿Prefieres ver una película que se identifique con tu contexto cultural? ¿Te gustaría un cine más homogéneo en cuanto a mensaje o estructuración del mismo? ¿Te interesaría ver un cine más cultural y menos comercial? ¿Te gustaría que se generalizara o prefieres tener variedad en cuanto al lenguaje cinematográfico? ¿Consideras que en todas las películas el mismo lenguaje tiene el mismo significado?

¿Prefieres un cine cultural variado igual que los géneros o prefieres que sea igual todo? ¿Te gusta las películas con efectos especiales? ¿Eliges la que tienen más efectos especiales, o eso es un punto a favor, pero no concluyente? ¿Quieres que tengan mayor calidad de imagen técnica o en realidad te da igual? ¿Te importa la duración de una película? ¿La calidad de la imagen y de los detalles, tienen alguna influencia en lo que estás viendo y en la selección de la película, y por qué? ¿Por qué visitar las salas de cine, si puedes verlas desde casa? ¿Prefieres ver una largometraje, un telefilme o una serie? ¿Qué te motiva ir a la salas? Es la imagen técnica —efectos especiales, mejor sonido, mejor calidad de imagen en pantalla, etc.— el elemento más importante dentro de la imagen visual?

8.1.2. Segunda parte

Sobre las películas que has visto, ¿Cuál es tu opinión? ¿Identificas elementos culturales o no sueles fijarte? ¿Alguna de las películas que no has visto, te interesaría verlas solo con ver el *trailers*? ¿Qué te atrae de los *trailers*?

Al salir de aquí, ¿Crees que valoras distinto el cine? ¿Cuáles son las conclusiones a las que llegas, al terminar este debate?

8.2. MAPAS ESQUEMÁTICOS GENERALES

8.2.1. Cultura

En el apartado «cultura» se responde a las siguientes preguntas: 1) ¿El factor «cultura» obtiene su fuerza gracias a la interpretación del mensaje codificado en la imagen audiovisual?; 2) ¿El mensaje y los elementos incluidos en el espacio fílmico, sólo se entienden en su contexto cultural, y pierde valor de interés fuera del mismo?; 3) ¿Es interesante el mensaje codificado, cuando no tiene ninguna similitud con la cultura de la persona que lo decodifica?



Fig. 8.1 Cultura

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión

8.2.2. Espacio Fílmico: Narrativa, lenguaje, metalenguaje

El apartado «espacio fílmico» responde a las siguientes cuestiones: 1) ¿Es el espacio importante para la historia contada?; 2) ¿El espacio fílmico y los elementos dentro del mismo, son personajes con sus propias meta-tramas?; 3) ¿El espacio fílmico y los elementos que se utilizan son elementos estéticos —decorativos— para la trama central? 4) ¿Un mensaje universal hará más genérico y popular el cine de hoy en día?; 5) ¿El futuro del cine como herramienta «informativa», está en codificarlo con un

mensaje genérico?; 6) ¿En vez de hablar de cine *blockbusters*, *comercial*, *indie*, de autor, etc. o, podremos hablar de un cine para todos con características comunes?; 7) ¿Es más importante las películas que entretienen, que aquellas que cuentan algo interesante?; 8) ¿La duración y el contenido son igual de valorados por el espectador?; 9) ¿El metalenguaje, encriptado en las películas, se pierde cuando hay demasiados elementos que captar para su posterior decodificación?



Fig. 8.2 Espacio filmico

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión

8.2.3. Imagen técnica: efectos especiales, avances tecnológicos

Por último, se establecen conclusiones relevantes al paradigma de la «imagen técnica» según la aplicación de efectos especiales —visuales-sonoros— de acuerdo a estas preguntas: 1) ¿Son los avances tecnológicos los verdaderos protagonistas del cine hoy en día?; 2) ¿El paradigma de imagen técnica trae películas más extensas, pero más interesantes?; 3) ¿El paradigma de la imagen técnica es realmente lo que interesa del cine actual?; 4) ¿Han perdido la narrativa —trama— y el lenguaje cinematográfico su puesto de interés, frente al paradigma de imagen técnica o avance tecnológico?

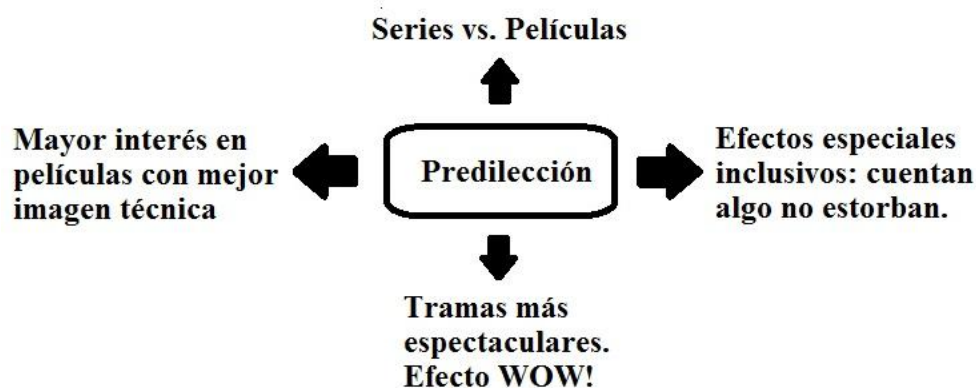


Fig. 8.3 Series vs. películas

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión

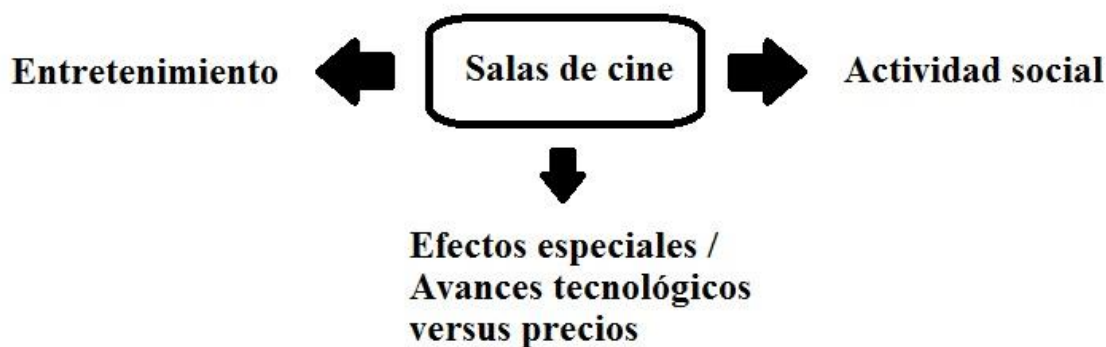


Fig. 8.4 Salas de cine

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión



Fig. 8.5 Series de TV

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión

8.2.4. Directores

Este apartado incluye el mapa esquemático sobre las conclusiones que se extrajeron sobre las percepciones comunes del grupo, de acuerdo a cada director.

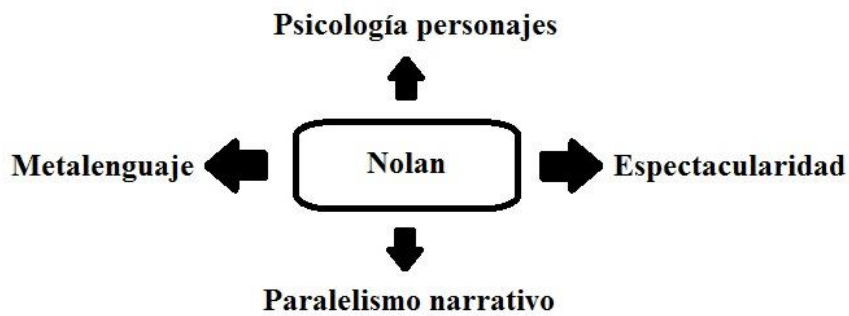


Fig. 8.6 C. Nolan

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión



Fig.8.7 Z. Yimou

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión



Fig. 8.8 K. Kieslowski

Fuente: de elaboración propia según resultados grupo discusión

8.3. INFORME GENERAL POR PARTICIPANTE

8.3.1. Felipe: físico colombiano residente en España

Para mantener la naturalidad y originalidad de una película el director ha de plasmar algo, que puede ser percibido distinto de los factores que incluya. Ni el sonido, ni el escenario ni nada en particular, lo que importa realmente es lo que me transmite. Aunque eso puede variar según mi ánimo, el tipo de día que estoy teniendo o la capacidad de análisis que requiera la película. Metodológicamente no sé si quiere hacer algo en específico, pero creo que cada director quiere plasmar algo distinto, una idea propia. Si por ejemplo quieres comprobar la veracidad de películas como *Interstellar* te ves un documental para comprobarlo. Mediante la ciencia ficción se puede mostrar una posible realidad, una posible teoría, son suposiciones de millones de cosas. Por tanto, para algo real o verdadero existente los documentales.

Hay personas que prefieren la fascinación del cine. La función de un director es que se entienda la idea que quiere plasmar delante de la cámara, aprovechar la situación para explicar algo. La manera en que se interpreta es propio de cada quien, así como se interpreta una foto o una pintura, como lo que es: un arte.

Todo en la pantalla refleja lo que quiere el director, no creo que se hacen las cosas con la intención de que el espectador entienda lo que él/ella quiera, sino contar su historia y eso es lo que hacen, en especial los directores de cine independiente. La interpretación de un mensaje es propia. Si quieres que se entienda algo en específico, o que siga una determina línea, hay que plantearse ciertos aspectos que te dirija a ello.

Sobre el espacio, creo que la cultura es indispensable para poder comprender la perspectiva con la que fue creado y con la que hay que entenderlo. Nos enfocamos en distintas cosas a la hora de ver algo, también para valorar si me gusta o no. Por ejemplo, en el cine asiático veo poco expresionismo o demasiado exagerado, así que, para mi

pierden realismo. A veces el no entender algo nos hace apático a lo que sucede. Hay poca dramatización, no es reflejada mediante el actor, sino que mediante el espacio, el color o el decorado. Están muy enfocados en los principios culturales.

La elección de una película u otra, inclusive la selección de película o serie dependerá de mi estado anímico. Los efectos visuales son primordiales porque es lo que vas a disfrutar mayormente. Hay películas que requieren menos efectos así que casi no lo notas, pero obviamente gana valor si son para contar algo y no mero utensilio de entretenimiento. Por ejemplo en mi caso, prefiero las películas con diálogo o profundidad de algún tipo, los efectos son para las salas de cine, inclusive eso es lo que se suele proyectar más tiempo, no ponen todo lo que quieras ver, sino lo que te haga comprar entradas.

El plan del cine mola como actividad social de entretenimiento, ir con tu chica, amigos, criticar la película, comer palomitas, incluso hablar de los subtítulos. Te obliga a seguir pensando en lo que has visto y no desconectar. El cine es para entretenimiento, por eso hay películas que es mejor verlas en casa solo si lo que quieres es analizarlas. Prefiero por eso los temas profundos, el diálogo, las expresiones del actor; los efectos solamente me encantan de ciertas películas. No obstante, en series también han de ser bueno, porque de lo contrario me vuelvo indiferente a la historia que cuentan y dejo de verla.

Yo prefiero películas, no me gusta todo el tiempo que una serie te puede llegar a robar. Son agotadoras hasta alcanzar el final de temporada que te deja pendiente de más. A menos que sean miniseries o si eliges algunas excepcionales, pero las películas son más versátiles. Cuando decaen los guiones es porque se enfocan demasiado en hacerse comerciales, por dinero, por ratings, las películas una vez las visionas puedes pasar de ellas, pero a la serie te enganchas, y los capítulos rellenos agobian y pasan meses entre

una y otra temporada, así que te aburres. Inclusive, la falta de secuencia lineal, en ocasiones, es contraproducente para la trama, pero en las series ayuda a que te gusten y no tengas que estar repitiendo historias.

El metalenguaje existe y funciona, aunque esté acorde, o no, a lo que se plasma en pantalla. Te ayuda a mantenerte enrollado en la película. Esos elementos te despiertan el interés, ya que así el director no tiene que ser explícito y agobiarte, lo explícito aburre. El metalenguaje en algunas películas no es tan claro así que es todavía más difícil de entender, y quizás por eso en ocasiones pierde su grandiosidad en las imágenes. Por ejemplo, si el lenguaje ayuda a pensar y a enganchar puedes obviarlos, pero pierdes el hilo de la película, y no aprovechas la esencia que necesitas para contextualizar la trama y así entender mejor lo que pasa, como por ejemplo en *Origen* (2010) de Nolan.

8.3.2. Raquel: pianista española de padres y abuelos venezolanos

Cuando voy a ver una película necesariamente no voy a ver qué quiso decir el director, porque en la mayoría de ocasiones ni siquiera sé quién es. A mí me llama primero un título, y en función de ese título me enfoco en unas cosas o en otras. Una vez determino el género me planteo lo próximo. El sonido, por ejemplo, es importante cuando apoya o potencia lo que está pasando. Me altera mucho si la música no tiene que ver con la escena que estoy viendo. Se entiende diferente la misma escena con distintas músicas.

Relativo al guion el contexto lo conforman el decorado, la música, el espacio donde están, la ropa, el tipo de actuaciones, el maquillaje, etc., de manera que para entenderlo necesitas un poco de todo.

Yo el espacio, y el tiempo, los veo visualmente interesantes, pero no suelo captar lo que quieren decir. Otras veces entiendo las historias porque hay algún tipo de conector a través del decorado, por ejemplo en *La doble vida de Verónica*, una muerte de afección

cardíaca y la otra va al hospital y se ve un letrero que dice cardiología, es básicamente para que intuyas la conexión de los personajes, aunque en realidad nunca la vemos juntas.

Mi nivel emocional afecta a lo que voy a ver, si estoy por algo que requiera pensar, más concentración o no. Por ejemplo, si todo fuera igual prefiero pasar de ella, que quedarme viendo lo mismo una y otra vez, además los efectos pueden molar.

Por duración prefiero series porque me toman menos tiempo, pero si es cierto que una vez te enganchas es imposible dejarlas. Las películas siento que me agobian un poco, pero a la vez suelo disfrutar más del producto completo que con series de temporadas interminables.

8.3.3. Cheijob: diseñador gráfico y fotógrafo venezolano con nacionalidad española

El planteamiento de un director al hacer una presentación del problema, el nudo y el desenlace, es fundamental para entender la propuesta. Obviamente con una buena fotografía, con clichés, hasta el sonido ayudan a que se entienda mejor. Cada uno de ellos²⁸⁸ es muy importante, y si no se cuenta como debería o el director imprime un sello muy personal o muy abstracto el espectador puede recibir el mensaje incompleto. Por ejemplo, en un *blockbusters* el clímax es importante para entender la trama, sin embargo con Kieslowski no son exactamente iguales, no sabes cuál es el verdadero clímax o el desenlace de la película.

En cuanto al guion, hay que presentar el contexto, indiferentemente de su linealidad, para entender la trama. La presentación del contexto es necesario o de lo contrario no se entiende lo que está pasando.

²⁸⁸ Refiriéndose a los elementos visuales y sonoros.

El espacio es distinto para cada quien. Refiriéndonos al cine asiático, el espacio entra en un campo poético. Se puede expresar el dramatismo mediante la escena. Mucha lógica a veces te hace perder el hilo de la historia y dejas de disfrutarlo porque no es posible. En parte es poético. El paisajismo entra en escena para aumentar el dramatismo, y lo hace con grandiosidad o para acentuar el color. El héroe combate mentalmente, porque hasta las luchas son arte, es decir el arte de pelear es eso, arte. Se desarrolla en lugares espectaculares, así el director desarrolla su destreza, es parte de las diferencias culturales entre un cine y otro. Otro ejemplo es *Sorgo rojo*, es preciosa; la presentación del atardecer remarca la textura, y, el uso del rojo constante ayuda a dramatizar. El espacio como un protagonista está más claro en algunas películas que en otras, como por ejemplo en esta. De todos modos, el cine asiático es muy simbólico, ya que dos personajes no tienen contacto alguno, pero luego serán capaces de dar la vida por esa persona, y esto se entiende en mayor o menor medida por la cultura y la forma en que influye la manera de creer que es tal como sucede. Por ejemplo, mi chica es de Europa del este y me ayuda con el entendimiento de conceptos costumbrista que quizás yo no comprendo porque no estoy empapado de ella.

El cine tiene que ser variado y representar todo el espectro de posibilidades, hay cabida para todo y tiene que contarse de las mil maneras. Los mejores efectos son los que no se notan. Fuera del contexto o la reproducción yo siempre elegiría las películas con efectos especiales, por su calidad visual y técnica, obviamente hay un salto cualitativo entre los años y temas tratados, especialmente de la década de los noventa para acá, incluso se aprecia en la calidad. Si hay efectos especiales han de ser bueno, en series, no importan tanto.

8.3.4. Alicia: diseñadora web española. Ha residido en Alemania y EEUU

Es necesario tener inicio, nudo, desenlace para crear una conexión sin decirlo explícitamente, a través de codificaciones de mensajes, por música o elementos varios. Como espectador has de compartir ese mensaje común con el director para poder descifrarlo. Se hacen referencias culturales para poder entender estos elementos para que no te distraigan de la película. Tienes que deducir cómo está estructurado. Si tienes mucha información de un tema, pero en la película se explora superficialmente a través de una metáfora en el nudo o en el mensaje que se quiere contar, el espectador conocedor del tema se va a distraer, y no van a poder recibir el mensaje completo.

Sobre el guion y la trama, la estructura puede variar y el director decide cómo codificar de cierta manera ya sea por el sonido, recurso cultural, etc., y tiene que existir la casualidad de que el espectador comparta ese mensaje.

La construcción del espacio si es cultural, el cine asiático es distinto por la manera en cómo actúan e interaccionan. Es la manera en la que ellos ven el mundo. Lo podemos ver en el famoso estudio de la foto de la vaca en el prado verde, los occidentales ven una vaca y los de oriente ven el pasto, así mismo, se aprecia en la grabación de las escenas y los paisajes, inclusive el flujo de los movimientos. No solo lo que el director quiera contar, sino la manera en que ellos, los espectadores según la cultura, lo entienden y ven la vida.

En occidente es usual que las luchas sean físicas, nos centramos en el sujeto, pero en oriente el sujeto está en segundo plano como parte del espacio. Entiendo las películas porque tengo una información previa que debe coincidir con los conocimientos que el director utiliza para cifrar la película, sino, será muy complicada entenderlo.

Por preferir, prefiero algo de humor en la semana, algo que no tenga ni un trasfondo político, social o psicológico, porque ya de por sí estoy cansada así que quiero llegar a casa y poner algo que se acople a mi estado anímico, quiero descansar.

Los efectos especiales son decisivos para ir al cine, en particular los visuales porque no los puedo reproducir en casa. Dado que el cine es muy caro prefiero aprovechar y ver una película que no podría ver en casa, así que, me aseguro de ver algo que me vaya a gustar mucho visualmente ya que no tiene el mismo efecto que en las salas de cine.

Si pudiera repetir la grandeza de los efectos en mi sala, invitaría a mis amigos allí. Las películas que son más complejas, como *Interstellar*, que la odias o la amas, es complicado verlas en el cine con las interrupciones constantes, hacen que te distraigas y por tanto te molestan. De todos modos prefiero las películas con efectos, por su calidad visual y técnica, yo no quiero efectos de puñetazos, esos me dan igual. Disfruto de los efectos especiales que están para crear ambiente, para asombrarte.

Psicológicamente tienes la impresión de que las series duran menos y le dedicas menor tiempo que a las películas, pero luego te enganchas y es imposible dejarlas, pierdes más tiempo. Las películas son mejores en ese aspecto, no te enganchan, y no tienen cambios sin sentido de los personajes, a menos que lo requiera el guion, así que no desentonan como en las series de televisión.

Sin embargo, yo he notado una mejoría en la fotografía, principalmente de las series que recién se estrenan. Un añadido que tiene una serie y que no tienen las películas es la evolución de los personajes. La serie no nos gustan más porque duran mucho más tiempo, pero en una película la evolución del personaje es de repente y en las series se hace más claro y lento, por ejemplo en *Breaking Bad*, la evolución de Walter White no se hubiese entendido si no fuera porque la pudimos apreciar capítulo a capítulo, y aún

así era serie de formato *midseason*²⁸⁹. Aunque las series agotan por su duración, a veces hace falta para poder conocer todo lo que construye al personaje. Es cierto que cargan psicológicamente al espectador, sufrimos con lo que vemos, pero para eso es necesario ese tipo de formato, para poder entender o aprender cosas nuevas de la historia.

El metalenguaje existe en el cine, y funciona siempre que el espectador maneje los mismo conocimientos que el director, si se tiene conocimientos, te ayuda a entender lo que está plasmado. De todos modos, la actualidad de la película puede influir en lo que entiendas, y eso también está determinado por la edad, mientras mayor sea la afinidad con lo que visualizas mayor será la posibilidad de entenderlo.

8.3.5. JoseAnt.: ingeniero en sistemas dominicano. Residencia temporal en España

Lo elementos que utiliza el director en la escenografía completa se emplean con objetos o sujetos parecido a lo conocido, o que se sobreentienda para que el espectador pueda captar lo que el director quiere contar en el mensaje, es como, vincular estereotipos aunque no sean del todo acertados con el mensaje del director para que el espectador lo reconozca. Ahí entra la trama, la escenografía y *attrezzo* ayuda a la percepción que se crea. No es lo primero que el director muestra, pero las vivencias de cada quien son las que definen lo que se entiende al final.

En un espacio, las cosas no se entienden solo por ponerlas, y la espectacularidad sirve solo para mantener la atención del público. Los cambios drásticos son típicos de cine asiático o de las películas con temática asiática, por ejemplo *Kill Bill* (Tarantino, 2003), pero si no estás empapado de la cultura ese recurso es estético y por tanto no te transmite nada.

²⁸⁹ Dícese de las series de mitad de temporada, es decir que no es una serie regular de 22-24 capítulos, sino que tiene una duración de 12-14 capítulos que se emiten mientras las series de parrilla están en receso.

Hay películas que son preferibles verlas en casa, a menos que sean un 3D o algo por el estilo, que tengan algún valor agregado. Se pueden disfrutar igualmente en la comodidad de casa, excepto cuando vas al cine como actividad social, en «manada». Prefiero la comodidad de mi casa e invitar a todos que vengan. Los efectos especiales podrían gustarme, pero suelo decidirlo al terminar la película al ver el resultado final.

Hay series que se toman demasiado tiempo, pero hay aquellas que es obligatoria darle una oportunidad, es ver un capítulo y elegir entre verlas o no. El seguir una serie es una necesidad por saber qué va a pasar, pero las que son autoconclusivas son las mejores, ayudan a calmar las expectativas por capítulo, así le puedes dar una oportunidad y cerrar capítulo.

8.3.6. Alex: periodista español de ascendencia portuguesa

El sonido es tan claro como el lenguaje. Todos podemos hablar español, pero según de donde se seas el idioma es distinto. Yo aprovecho el cine por la actividad social, pero las salas de cine influyen solamente si la película tiene una carga visual determinada.

Con las series voy a ratos, siento que al durar tanto tiempo evolucionan hasta el punto de no gustarte, pero las películas te mantienen

8.3.7. Alejandro: guionista español. Ha residido en Alemania y EEUU

En relación a las tramas, hay guiones muy malos que hacen películas entendibles y exitosas. Lo que importa es entender la trama, es decir, lo que quiere el personaje. Se entiende el viaje del personaje. Se debe hacer una clara distinción entre el qué y el cómo. Hay un nivel básico donde no es necesario incluir la cultura para entender la trama, y es que te explique cuál es el objetivo que se quiere alcanzar, por ejemplo, *Apocalypse Now*²⁹⁰, es una película americana escrita por un autor polaco que desarrolla la historia en Inglaterra, pero la película se ambientó en la guerra de Vietnam. Tiene que haber un

²⁹⁰ *Apocalipsis ahora* (Coppola, 1979)

elemento base para que el espectador entienda la trama. La cultura o la experiencia te dará datos extras sobre lo que sucede, pero no te impide entenderla o disfrutarla. El cómo es del director, y eso puede ser más surrealista o de entretenimiento. Eso va aparte de la trama aunque sea «trama»²⁹¹.

Se tiene que entender el mundo donde lo ambientas, es decir, la trama tiene que estar clara, el «cómo lo cuentas» es propio de cada director. La ambientación es del director y el guionista, pero eso no varía la historia que se cuenta. El «qué» es lo mismo indiferentemente de cómo se plantea el «cómo». Siempre hay algo estándar que un director ambiente en su propio mundo. Es algo así como un mundo de mundos, mientras el personaje va emprendiendo su camino vas viendo el encuadre y la manera como está ambientada la historia.

En relación al cine asiático es mucho más poético, el espacio para cada quien es distinto, los gestos reflejan cierto poder informativo. El espacio para la interpretación del mensaje y de la historia es muy importante, porque aportan información. Inclusive en el cine asiático se retratan niveles de espiritualidad.

Las cosas que realmente son difíciles de entender en una cultura son los chistes. En el caso de los asiáticos nos parecen fríos porque no reflejan las emociones como lo hacemos en occidente.

Prefiero que el cine y sus temáticas o géneros sean distinto, que sea todo tipo de cine, aunque no me guste a otros que disfruten de él. Hay de todo, como por ejemplo muy buenas películas con exceso de efectos especiales.

En particular me gustan los efectos especiales y disfrutar de ellos mayormente en el cine, pero si están mal hechos te pueden romper la línea de la historia. Por ejemplo, hay películas como la última de *Mad Max* (Miller, 2015) que gana bastante en la pantalla.

²⁹¹ Narración

Gravity (Cuarón, 2013) por su parte también es impresionante en el cine, pero pierde mucho cuando la ves en casa, ya no es tan envolvente.

Yo no suelo engancharme a series, alguna he visto, pero no lo suficiente para hacerme fan. Creo que la duración suele aburrir, y aún cuando siguen una misma trama central el cambio de los guionista y directores afecta el tono entre un capítulo y otro, de forma que eso distrae. El cine, además, es mucho más arriesgado que las series, se presentan más cosas y se pierde menos tiempo. Aunque hay series muy buenas y bien hechas, en su mayoría son de manual, como para tontos, el cine sin embargo te da la oportunidad de experimentar.

8.3.8. Mónica: estudiante Rumana. Residiendo en España hace 15 años.

La cultura influye en lo que entendemos, para mí, por ejemplo, una flor amarilla es amor y blanco amistad, en España es distinto, al contrario. Así que las connotaciones culturales influyen en la interpretación que hago del mensaje. Influye totalmente en la manera de entender algunas cosas, una vez las conoces se entiende mejor a lo que se circunscribe. Yo que soy de Europa del este me sentí en casa con *Blanco* de Kieslowski, me recordaba las fotos y los vídeos de mi niñez. Entendía la imagen del entorno, me referenciaba y me identificaba. Incluso, la anciana que aparece en las escenas es familiar para mí, lo entiendo porque es algo cotidiano, frecuente. En el caso de *La doble vida de Verónica* yo la interprete como presagio de muerte o de la ausencia del ser.

Para mí los efectos no son concluyentes ni mucho menos, no soy fan de ellos. Quizás porque todavía estoy aprendiendo de distintos cines y sus culturas, quizás por eso soy indiferente.

Prefiero las películas porque tienen un mensaje final, las series continúan indefinidamente y siempre tiene algo nuevo que contarte pero nada decisivo, con las películas el mensaje tiene un final y ahí se corta todo.

8.4. RESULTADOS GENERALES

Según las pautas marcadas por los participantes las opiniones o gustos no están necesariamente influenciados por la diversidad cultural, sino que responden más bien a elecciones propios de la edad o del saber sobre un tema. Sin embargo, coinciden en el siguiente análisis.

La información no se hace más relevante o trascendental por su codificación cultural, pero, entender el código ayuda a contextualizar la película. Cada interpretación de un código puede ser distinto inclusive dentro de la misma cultura, de manera que, el espectador hará lecturas propias del mismo problema. Así, los conectores que se utilizan dentro de una película tendrán apoyo en su referente cultural, como es el caso de los ancianos en la trilogía de los colores de Krzysztof Kieslowski.

La manera en que está dispuesto el espacio afecta la forma en que valoras la película, no solamente a través de datos medibles como el lenguaje cinematográfico, sino también mediante datos intangibles como el gesto, la caracterización o las distancias interpersonales, que, según el género, pueden informar de la sensación o emoción que vive el personaje.

El espectador prefiere que se integre el sonido diegético, la música como refuerzo que realza la acción, los clichés, e incluso, los estereotipos que contextualizan la situación integrados dentro del guion, y que el mismo mantenga la estructura básica de «presentación del problema, el nudo y desenlace», para que así, el director pueda incluir los valores culturales que le dan el significado definitivo a la trama sin interrumpir la historia que se está contando con la manera que lo cuenta.

La información que obtiene el público se dispone a través del encuadre, de manera que, si no entiende la significación propia de lo que dicha cultura quiere decir, es complicado comprender la forma en que se aplica un color o la intención con la que el

director concibe dicho elemento visual. De modo que, habrá datos de la historia que el espectador no tendrá la oportunidad de apreciar.

Por tanto, se recomienda que si hay algún factor dentro de la historia, que facilite el entendimiento de la misma, es mejor aprender su significado para así comprender todos los matices propuesto en la trama, ya que todo ayuda a su comprensión.

La grafía en que se dispone el espacio fílmico transporta al público a otro lugar o tiempo, y, le permite dar sentido a lo que haga falta de la imagen. Su valor estará determinado dependiendo de la trama en la que es reflejada, es decir, el espacio puede ser originalmente un elemento estético, pero, a su vez puede que cuente algo. Por ejemplo, es un recurso narrativo en la película *La doble vida de Verónica* (1991) de Krzysztof Kieslowski, es un recurso estético en *La maldición de la flor dorada* (2006) de Zhang Yimou, y, sirve como metalenguaje en la película *Interstellar* (2014) de Christopher Nolan. Asimismo, se puede establecer que la percepción de la trama de una película cambia cuando el espectador sabe la importancia que tiene el espacio en ella, incluso puede llegar a establecer mayor valor a los elementos visuales y sonoros al otorgar una interpretación a dichos factores.

Si se cambia el espectro al que está acostumbrado el público para valorar ciertas experiencias visuales la reacción de éste puede ser totalmente distinta, como es el caso de las películas de Quentin Tarantino. Por ejemplo, este director americano suele introducir elementos gráficos de una manera específica, referenciando la cultura asiática y su tipología de cine, así que, muchas veces desagrada al espectador principalmente porque no se entiende el código de codificación que emplea, por tanto recibe valoraciones encontradas entre el público, según lo que cada quien sabe del trasfondo cultural empleado. Dado que, en el cine asiático es muy típico el clima como parte del contexto que se asigna, y connota un cambio de situación; igualmente tienen

peculiaridades sobre el uso del color o las coreografías fantásticas de artes marciales que sí tienen cabida en su contexto cultural. En los casos en que se desconoce el código de fondo lo ideal es volver a visionar la película según la codificación utilizada.

De acuerdo al espectador medio, una película puede llegar a ser entendida, y entretenida, aún cuando no se comprenden todos los elementos que la componen. No obstante, el conocimiento de determinada cultura influye en lo que el espectador entiende, ya que, a mayor información sobre un código más posibilidades de imprimir de cierto significado un aspecto específico según las conclusiones que se extraen de la película. De modo que, indiferentemente si existe un significado específico o tiene una función determinada, el código metalingüístico es importante para la trama porque la nutre de información.

La contextualización a través de la imagen y el sonido establece la interpretación que se tiene del mensaje, porque influye en el entendimiento de lo que se proyecta en pantalla. Asimismo, aún cuando el espectador no se fije deliberadamente en los aspectos que componen el espacio fílmico, este, suele percatarse de su existencia y por tanto de la información que transmiten por el mero hecho de existir.

En cuanto a los avances tecnológicos —y más concretamente los efectos especiales— son un añadido a la película que suele gustar mucho, aunque no en todas. Son generalmente bien aceptados cuando incurren en pequeños ajustes visuales que implican un detalle extra que suma algún valor a la historia. Aunque hay quienes prefieren el efecto «WOW»²⁹² que causan. Lo habitual es que sean importantes no por su calidad técnica, sino por la inclusión dentro de la historia sin interferir con la trama. Es decir, la utilización «correcta» implicaría que el efecto especial no evite sumergirte en el contexto y trama, por ello hay quienes dicen que el efecto especial puede sacarte de

²⁹² Asombro, espectacularidad

una película, así que deben estar inmersos pero sin interferir. Un efecto que suele atraer bastante son los sonidos envolventes, pero han de ser parte de la historia. Un ejemplo es el caso de las películas de Nolan, la banda sonora es impresionante en su gran espectro, pero a veces al ser extradiegética y sin sentido alguno, puede llegar agobiar, y por tanto, cansa.

En cuanto a preferencias entre series, telefilmes o largometrajes lo habitual es preferir series autoconclusivas enfocados en la narrativa de sus guiones y el desarrollo de un personaje. Sin embargo, la calidad técnica es de los factores que sigue posicionando al cine por delante de las series. De manera que, aún cuando es obligatorio que tengan un mínimo de calidad visual, no son concluyentes para visionarlas ya que, igualmente pueden ser disfrutadas si tienen un buen sonido y una buena imagen visual.

La variedad entre los géneros, el lenguaje y la narrativa sirve para mantener la atención y el interés del espectador, en cuanto que debe haber variedad en la forma en que se retratan los elementos visuales mediante representaciones distintas de las mismas historias. Así, se dejarán de contar historias genéricas para incluir algo extraordinario dentro de sus tramas.

9. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El cine parte de una serie de imágenes manipuladas y ordenadas. El pensamiento, al visualizarlas, no ha de someterse a un sistema de signos y de significaciones preestablecidas, porque tienen vida propia a través de la continuidad narrativa, pero el pensamiento puede ejercer aquí una libertad en cuanto a las imágenes sugieren connotaciones y evocaciones imprevistas, formalizando así un juicio, un punto de vista, una visión particular del mundo, comprendiendo el mundo ajeno presentado sin otro factor que el de la propia formalización particular. (Gutiérrez San Miguel, 2004:73)

9.1. COMPROBACIÓN H1: VERÍDICO

H1: *El factor «cultura» influye en las dimensiones espacio-tiempo y su representación de los mismos en la dirección artística, compuesta por el espacio dentro de campo junto a las dimensión compuestas por el sonido en el fuera de campo, simbolizado como un personaje en las tramas cinematográficas, comunicando un mensaje al espectador, mientras funge como hilo conector de la trama y la primicia, determinada en el guion.*

La codificación del lenguaje audiovisual está determinado por el realizador de la película en conjunto con su equipo técnico. Estos, definen los factores que se verán involucrados en la elaboración de la narrativa cinematográfica. No obstante, los códigos que interfieren en la codificación tendrán un valor semántico interpretado según la cultura y las experiencias vividas por el espectador. Asimismo, aún cuando la configuración que hace el director de las dimensiones espaciales-temporales responden a planteamientos propios no se pueden definir conceptos abstractos sin una representación gráfica —o sonora— de dicho elemento a través de signos comunes entre ambas partes. Es decir, es necesario establecer los símbolos específicos con los

que el espectador decodificará los elementos que aportan información, puesto que, si el mensaje oculto dentro de la imagen y el sonido obstruye el proceso de entendimiento el espectador pierde el interés en la trama que se cuenta. De ahí, la preponderancia de simbologías universales en la imagen cinematográfica que facilite la interpretación del espectador.

También, se puede determinar que según la cultura los objetos visuales y sonoros adquieren un mayor valor narrativo, por ejemplo, en las películas asiáticas aumenta el valor espacial, de manera que los elementos más vistosos, y por tanto memorables, son el vestuario, el maquillaje, la escenográfica, el decorado y la ambientación. Mientras que, en el cine americano es usual recordar el efectismo y el lenguaje cinematográfico que se emplea, acompañado de la música y banda sonora como elementos que conmemoran un sentimiento. No obstante, en el cine europeo suelen rememorarse las tramas de las películas junto a los elementos capaces de evocar cierta esteticidad propia del cine clásico.

El espacio fílmico recibe su fuerza dramática por los artefactos que coinciden para crear la dimensión física —como es apreciada en el fotograma—, al igual que la dimensión que ocupa dentro de la mente del espectador a medida que éste la va conformando en su memoria. De ahí, que se le asigne un valor cultural necesario para comprender todos los elementos que confluyen en ella. Así, se establece un «diálogo» entre el director y el espectador, suscitando percepciones y emociones a través de lo proyectado.

Al igual que el factor «cultura», la «edad» es concluyente para el entendimiento de determinado material cinematográfico, ya que, las vivencias propias del espectador influyen en la percepción que crea de la representación que realiza el director de un

aspecto de la realidad. Además, el interés generacional por determinadas temáticas y géneros cinematográficos influyen en la caracterización de ciertos objetos-sujetos.

9.2. COMPROBACIÓN H2: NULO

H2: La diversidad cultural que existe en el mundo, dificulta el alcance de un mensaje plasmado en un filme y más específicamente en la historia, decorado, escenografía y espaciado, por tanto, el futuro de la industria cinematográfica, se encuentra en establecer un cine cultural genérico.

La diversidad cultural y experiencias previas del espectador influye en la manera que percibe determinados objetos y/o sujetos. De ahí, que cada uno confiera un significado semántico a cada elemento visual y sonoro que se aprecia en la obra cinematográfica.

Para el espectador poder disfrutar de la variedad que se encuentra en el producto cinematográfico será necesario retratar el amplio catálogo de historias y géneros posibles según la trama que se desea mostrar. Por ejemplo, en el cine se han hecho diversidad de adaptaciones de la obra literaria de Shakespeare *Romeo y Julieta*, sin embargo cada una ha ido modificando la forma en que es contada la historia para atraer la mayor cantidad de público. Por tanto, existen un centenar de películas cuya base narrativa está ligada a la historia de estos enamorados, separados por la rivalidad de sus familia, y, en las que necesariamente no se han repetido el final, o se han utilizado los mismos personajes.

De modo que, luego del análisis del grupo de discusión y la revisión bibliográfica podemos establecer que, aún cuando ciertos factores que convergen en la imagen en su capacidad audiovisual no son comprendidos por todo los espectadores, igualmente, estos gozan de la facultad que tiene el cine para entretener con sus historias, y por tanto, disfrutar del producto final.

Es decir que, el disfrute de una película está mayormente vinculado a la atracción que cause en el espectador, indistintamente de la cultura a la que responda. Así, los espectadores eligen la película basados en el género, los directores, actores o la trama, y no tanto por las particularidades culturales que se encuentren en ella. Aún así, mediante las encuestas se estableció que es usual el espectador que disfruta de películas con trasfondo cultural, político, social y económico aunque no sea el único determinante para elegir las.

La versatilidad del cine brinda a los espectadores la oportunidad de elegir el tipo de cine que desean ver según su estado anímico o interés personal. Esto, se puede apreciar en los resultados extraídos del grupo de discusión, y se presenta en personas entre veinte (20) y cuarenta (40) años que suelen examinar la variedad existente en el momento de elegir el género y tipo de cine al que se circunscriben.

El mensaje cultural delimitado dentro de una película funciona de acuerdo a los conocimientos previos que se tenga sobre el tema, es decir, un espectador medio podrá entender las connotaciones culturales que se esconden dentro de la imagen visual y el uso del sonido siempre que tenga alguna experiencia previa sobre aquello que se intenta moldear en la pantalla. No obstante, la contextualización de determinado tema indicará al espectador la idea que se está figurando detrás de un *gag* o referente cultural que el director incluya en el trama. Aún así, el espectador es capaz de disfrutar el producto audiovisual por su calidad de entretenimiento, ya que esos elementos culturales solamente aportan a la manera en que es «explicada» la trama, pero, no definen todo el contexto de la historia contada, en cuanto que es necesario que el espectador entienda «qué» se quiere contar, y, el «cómo», se quede relegado a un mero artilugio de entretenimiento.

Al exponer al espectador de determinados códigos culturales le permitirá comprender nuevos niveles narrativos que estén «escondidos» en la linealidad de la historia. Sin embargo, la adaptación por parte del público a determinada cultura o código visual-sonoro estará determinado por el interés de cada espectador, así, si desarrolla cierto interés por un tema tendrá la capacidad de informarse sobre él. El conocimiento universal sobre las temáticas de las películas y/o géneros puede ser adquirido posterior al visionado, permitiendo al espectador descubrir nuevos elementos y así prolongar la experiencia cinematográfica.

En conclusión, es imperativo mantener la diversidad cinematográfica, con la intención de que el espectador pueda elegir, según su estado anímico, el tipo de película que desea visionar. Asimismo, la variedad cinematográfica evitará la monotonía visual y sonoro que impedirá que el espectador pierda interés en las historias contadas, y así, disfrutar del cine y su producto cinematográfico.

9.3. COMPROBACIÓN H3: VERÍDICO

H3: El espaciado y el espacio cinematográfico en el cine convencional y actual, funge papel de personaje principal y/o secundario y no sólo de representación narrativa.

El espacio fílmico ha de constituir un referente semántico para el espectador, de manera que éste tendrá la capacidad de denotar aquello que se ve reflejado dentro del campo y connotar aquello que se entiende por los códigos codificados dentro de la historia, a través de la acción. Así, en ocasiones tendrá un papel secundario como portador de información, y en otras jugará el papel de personaje que transmite y complementa la historia.

El espacio fílmico, y el espaciado —decorado, escenografía, etc.— sirven como representación visual que determina la época, ubicación, y características propias del

personaje y la acción que se desarrolla, por tanto, su representación visual y sonora se puede establecer en tres niveles.

El primer nivel incluye su facultad de recurso decorativo cargado de un metalenguaje implícito para comprender lo que sucede en pantalla gracias a las pequeñas «pistas» que el realizador codifica dentro del producto audiovisual. Este espacio decorativo se plantea para embellecer la imagen visual y demarcar la acción.

Su segundo nivel está determinado por su carácter de recurso narrativo, en cuanto que introduce características propias capaces de explicar situaciones y acciones. Es decir, la manera en que se dispone un espacio podrá manifestar la ubicación de la escena y su significado. Por ejemplo, en las películas de terror se suelen incluir pasillo largos y oscuros que connotan el peligro que depara al protagonista al otro lado. Igualmente, puede simular las condiciones paupérrimas en la que vive un personaje al presentar una habitación pequeña y oscura, sin muebles, cajas tiradas y dando la impresión de suciedad en un espacio que no está delimitado por ningún objeto de valor.

En tercer lugar, el espacio fílmico tiene su característica de recurso lingüístico que estaría englobado en las funciones del lenguaje cinematográfico ya que aporta entendimiento de la acción a través del movimiento de los personajes en dicho espacio, de modo que, cumple la misma función informativa que lo hará la selección de un plano específico, el tipo de montaje empleado, el desplazamiento que hace la cámara o la conjugación de los elementos visuales-sonoros.

En conclusión, el espacio según su característica descriptiva cumple con distintas funciones parecidas a las que tiene los personajes dentro de la trama: entretener, informar o comunicar. En el caso de su función como recurso decorativo, entretiene al espectador a través de un impresionante despliegue artístico de elementos visuales y sonoros. En su labor como recurso narrativo, comunica al espectador de ciertas

situaciones, modificando el comportamiento o la actitud que tendrá este ante la acción que se desarrolla, de manera que incita una respuesta determinada del público. Y, como recurso lingüístico proporciona información²⁹³ de los datos que se desconocen de la trama.

Por tanto, el espacio adquiere su importancia dentro del filme según la historia que se quiera contar. De modo que, hay películas donde la predominancia del espacio está para delimitar las acciones de los personajes, como es el caso de la película *Matrix* (Hnas. Wachowski, 1999).

Igualmente, el espacio podrá adquirir su función de personaje simbólico que transmite ciertas características propias de la acción o de la historia, como es en el caso del cine asiático. En éste, es habitual utilizar el espacio como un envase que alberga características propias de la acción o la historia, aumentando el dramatismo de la escena. Por ejemplo, esto se puede observar en la película *Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera* (Kim Ki-duk, 2003).

9.4. COMPROBACIÓN H4: NULO

H4: La elaboración de un lenguaje cinematográfico universal permitirá que la industria del cine pueda tener un carácter más global, de modo que, sea capaz de aumentar el beneficio obtenido por la industria,

Actualmente la industria cinematográfica encuentra un rival en las plataformas de pago que incluyen un catálogo variado de productos televisivos y cinematográficos, que además, se encuentran con mayor facilidad y mejor oferta económica que la planteada por las salas de cine. De modo que, se debe mantener la heterogeneidad del lenguaje cinematográfico si se desea mantener el impacto visual y sonoro que atraiga a mayor número de usuarios posibles.

²⁹³ Informa

Esto se debe a que la elaboración de un lenguaje universal implicaría la caída de una industria cuyo principal propósito es la de entretener y asombrar al público. Dado que, aún cuando la finalidad de un filme es retratar situaciones, personajes u objetos de la realidad, la industria cinematográfica mantienen los estándares de entretenimiento dentro de las directrices que rigen la selección y distribución de determinado producto.

Por tanto, hasta el momento uno de los factores que realmente influyen en la asistencia promedio a salas de cine es el avance de los paradigmas de la imagen técnica, ya que, el espectador invierte en entradas según su interés en disfrutar de un sonido envolvente o de efectos especiales inclusivos.

De igual modo, la manera para aumentar el flujo de asistentes estará condicionado por los avances tecnológicos que se apliquen a la industria, tal como lo fue en su momento, la introducción del sonido, la aplicación del color o la implementación de efectos digitales. Por tanto, los progresos tecnológicos como las salas 3D, el IMAX, la grabación a 28 fotogramas, son necesarios para que el cine continúe reinventándose, y así, poder cumplir con los requisitos de calidad que siguen aumentando en paralelo al desarrollo de nuevas generaciones de espectadores.

Además, el mundo tecnológico como lo conocemos ha variado, al punto de que en festivales y concursos cinematográficos se valoran los cortometrajes y/o documentales que se realicen con herramientas como la *GoPro* o el iPhone, así que es necesario ir cambiando y ajustándose a los nuevos parámetros de calidad.

El consumo de espectadores particulares de la obra cinematográfica está vinculado al producto final, y, la capacidad de cada uno, para reproducir ciertos efectos especiales, por tanto, el avance en la técnica visual de ciertas series y películas producidas por plataformas de pago han causado un choque en el consumo estricto de películas en salas de cine. Por ejemplo, las producciones originales de *Netflix* y *Amazon* han aumentado la

barra de calidad con la que se evalúa el producto televisivo, manteniendo una parrilla variada que alcanza a diversidad de personas, indiferentemente de su cultura. Esto, podrá verse reflejado, en la cantidad de usuario que tienen las plataformas de pago a nivel mundial, en comparación con la cantidad de usuarios de salas de cine. No obstante, la industria cinematográfica seguirá manteniendo sus —fieles— espectadores, siempre que, se mantenga la calidad visual y avances técnicos que sólo pueden ser proyectadas en las salas de cine.

Para comprobar la veracidad de esta hipótesis hemos extrapolados los datos obtenidos de las encuestas validas. En los resultados se apreciaron que, de ciento cincuenta (150) personas, setenta y una (71) utilizaban la plataformas de pago más de una vez por semana en contraposición a las dos (2) personas que respondieron que asistían más de una vez por semana al cine, de ese modo, pudimos comprobar que las plataformas están ganando terreno ante el producto cinematográfico, e inclusive están compitiendo con la programación televisiva. No obstante, también hace falta denotar que de los ciento cincuenta (150) encuestados, todos asisten a salas de cine, pero, existen treinta personas —cuatro (4) americanos, dieciocho (18) asiáticos y ocho (8) europeos— que no utilizan plataformas de pago alguna.

9.5. COMPROBACIÓN H5: VERÍDICO

H5: El contexto en el que sean develadas las historias plasmadas en el cine, dota al director —y sus obras— de un carácter universal.

La contextualidad de una película ha de influir en el mensaje final que desea plasmar el director. Durante el grupo de discusión los participantes hicieron hincapié en la necesidad de contextualización para el entendimiento del material audiovisual, así, aun cuando exista una diferencia cultural entre el director de la película y el espectador, este podrá entender la trama. No obstante, se asume la posibilidad de no asimilar todos

los elementos que confabulan en la pantalla dado que no se conoce el trasfondo cultural con el que es plasmado. Así, dependiendo de lo que quiera decir el director y cómo lo proyecte será más o menos importante la interpretación que hace cada espectador de los elementos visuales y sonoros incluidos en la historia. Por tanto, el contexto visual y sonoro aumenta la probabilidad de interpretación «acertada» del mensaje y el disfrute del mismo.

Sin embargo, también hemos observado que el público promedio sigue interesado en consumir nuevos productos audiovisuales que requieran de cierto interés por parte del público. Esto, se demuestra según la tabla encontrada en la revisión bibliográfica en la que se expone que los beneficios en taquilla serán establecidos por el género y la tipología del producto audiovisual, en cuanto que entre 1995 y 2017 se han estrenado doscientos noventa y tres (293) *remakes* que generaron el cinco coma nueve por ciento (5,09%) de beneficios de ventas de taquillas, pero, encabezando la lista se encontraban las seis mil trescientos noventa y cinco (6,395) películas con guiones originales, que ascienden al cuarenta y cinco coma setenta y dos por ciento (45,72%) del mercado.

Por otro lado pudimos observar que el drama es el género que más producto audiovisual genera con cuatro mil cuatrocientos setenta y nueve (4,479) películas, pero la aventura/acción es el que más ingresos aporta a la industria cinematográfica con el veintidós coma sesenta y un por ciento (22,61%) de beneficio.

De modo que, comparando estos resultados con los datos arrojado de la encuesta en la que se determina que de ciento cincuenta personas, noventa eligen una película por su trama y ochenta y uno por el género²⁹⁴, se puede establecer que, tanto el contenido

²⁹⁴ Estos datos se concluyen según la posibilidad de elección de máximo cinco opciones por participante

—trama— como el género²⁹⁵ son los factores que determinan la elección de una película.

Así, podemos concluir que, que la contextualización es necesaria para entender determinados elementos que se introducen en la trama, pero no es decisiva a la hora de elegir o entender una historia específica, ya que aportan información pero no distraen de la funcionalidad principal del cine, entretener. Igualmente, mantener la innovación en el producto e industria cinematográfica garantiza el interés de los presentes en salas de cine, en cuanto que la mayoría de personas siguen asistiendo a las proyecciones por la particularidad que brindan los efectos especiales.

9.6. COMPROBACIÓN H6: VERÍDICO

H6: Actualmente está avanzando el paradigma de imagen técnica con mejores niveles fotográficos efectivos y con connotaciones visuales que deslumbran al público.

Una de las características principales del cine es su capacidad para asombrar al público mediante el efectismo y espectacularidad en las imágenes y sonidos que incluyen las historias. A pesar de que, la mayoría de personas encuestadas no tienen predilección por los efectos especiales como factor determinante para elegir una película, si es cierto que, el sesenta y dos coma siete por ciento (62,7%), es decir noventa y cuatro (94) participantes, se fijan en este elemento a la hora de visualizar una película. Por tanto, le otorgan un valor perceptivo mayor que al color, iluminación, movimiento de cámara, enfoques, planos, montaje o maquillaje, pero igual importancia que al decorado, y, menor importancia que al vestuario, sonido, música y banda sonora. Así, demostramos, que tiene un nivel de atracción mayor para el público que muchos otros elementos visuales.

²⁹⁵ Por detrás solamente de los actores que participen en la película.

Con los resultados del grupo de discusión se confirmó cómo los avances tecnológicos siguen siendo el factor primordial que impulsa al espectador a asistir a salas de cine en vez de hacerlo desde casa. Inclusive, el factor social que imprimen las salas de cine como espacio de interacción pierde su fuerza cuando se plantea disfrutar del producto cinematográfico en casa con amigos o parejas, de modo que, si el usuario fuera capaz de reproducir los efectos visuales y sonoros, optarían por dicha opción en vez de invertir en las entradas. No obstante, existen usuarios más jóvenes dedicados a alguna labor dentro del mundo audiovisual —guionistas, sonidista, etc.— que afirman preferir las salas de cine para visionar determinados productos cinematográficos dado que estas otorgan un valor añadido de fastuosidad a la trama que se cuenta.

Aún así, se comprobó que la industria cinematográfica se ha de mantenerse en constante renovación, dado que, cada vez las series están intentando copiar su fórmula visual y sonora, realizando productos audiovisuales de mayor calidad con un lenguaje cinematográfico más perfeccionista. Con ello, las plataformas de pago están abarcando la mayor cantidad de público con material innovador y con tramas que pueden funcionar perfectamente en el cine, adaptadas a miniseries o series autoconclusivas. De igual manera, los telefilmes han mejorado la calidad de sus producciones, integrando efectos especiales menos intrusivos y mucho más adaptados a los nuevos tiempos.

9.7. COMPROBACIÓN H7: NULO

H7: Los filmes transmitidos actualmente, tienen mayor duración, debido a dos motivos fundamentales: el metamensaje y la necesidad de entretenimiento.

La duración del producto audiovisual no está vinculado a la calidad técnica o la utilización de efectos especiales, sin embargo, sí está definido por el contenido de la trama y la cantidad de información que desea incluir el realizador dentro de la película.

Así, la elección del espectador podrá valerse del interés que tenga en visionar determinado producto cinematográfico.

Por su parte, la necesidad de entretener puede resultar en películas mucho más extensas, pero con menor desarrollo textual, dado que incluyen escenas de «relleno», sugestivo para el placer del espectador.

La exposición del metamensaje —o metatrama— puede estar incluida dentro de los elementos visuales y sonoros que utiliza el filme, siempre que estos estén codificados de acuerdo a ciertos parámetros generales, que sean capaces de introducir algún razonamiento específico, o influir en las emociones, sensaciones y sentimientos del espectador, así, la trama podrá mantener su linealidad y el espectador le otorgará la importancia necesaria para entender los elementos inmersos en ella.

En ocasiones, los directores realizarán un producto cinematográfico cargado de referencias culturales que dirijan las conclusiones del público a un destino específico, igualmente intentarán crear un halo de misticismos en determinados factores que obligaran al espectador a continuar el análisis de las escenas posterior a su visualización.

10. REFLEXIONES POSTERIORES

En su tratado sobre la estética Du Bos (1719) hace una reflexión sobre la relatividad del gusto, razonando que la estética no viene dada por la razón, sino por el sentimiento. Estipula que el arte conmueve, por tanto, llega al espíritu de una forma más directa e inmediata que el conocimiento racional.

No obstante, aún si aceptamos su proclamación «sentimental», consideramos que es posible desarrollar una «afición» o «gusto» por un objeto²⁹⁶ que influya en la percepción del público. Así pues, basados en el razonamiento lógico, podemos constatar que, por falta de conocimiento racional sobre un tema el público no aprecia el elemento estético que compone la imagen. Es decir que, el espectador puede establecer la importancia de los elementos visuales-sonoros dentro de la historia, apelados por la puesta en práctica de un determinado espaciado, decorado, aplicación del color o el movimiento de cámara, por encima de los diálogos o los personajes.

Este tipo de situaciones, se pueden apreciar en algunas películas asiáticas en las que usualmente la disposición de los fotogramas resulta en una secuencia con narrativa lenta, no obstante, suelen tener mayor riqueza estética con denotaciones simbólicas dentro de la trama. Un ejemplo acertado se puede encontrar en el cine de Zhang Yimou, y películas como *Sorgo rojo* (1987). Inclusive, en el cine americano se utilizan para imprimir, a la historia, de mayor fuerza narrativa para la apreciación y entendimiento de la trama, como es el caso de *The Revenant* (González Iñárritu, 2015), donde el escenario y la fotografía juegan un papel estético con carácter dramático que sitúa la tensión del espectador en asombrosos e interminables parajes.

En su tratado *Reflexiones críticas sobre la poesía y la pintura*, Du Bos (1719), nos previene que la posibilidad de que nos guste algo está impreso en el sentimiento que nos

²⁹⁶ En el caso de esta investigación «un elemento visual-sonoro cinematográfico»

transmita, e incluso, puede variar según el sentimiento que estemos experimentando en dicho momento, planteando que puede amplificar las sensaciones que tengamos de algo, dado el sentimiento que se experimenta.

La apreciación de un elemento cinematográfico como la escenografía, el movimiento de cámara y/o las facciones estéticas que conforman el espacio fílmico, suelen considerarse, por muchos espectadores, como un elemento de carácter secundario, relegando su fuerza connotativa - denotativa a lo señalado en el guion, los diálogos y las interpretaciones de los personajes. Sin embargo, en determinados casos puede ser el «escondite» ideal para un metamensaje²⁹⁷. Esta facultad, por medio del «metalenguaje», otorga pequeñas pistas sobre la trama y la historia que el realizador desea contar.

Al ver las películas de Christopher Nolan: *Memento* (2000), *Origen* (2010), *El truco final* (2008) o *Interstellar* (2014), podemos descubrir como el director oculta —a simple vista— elementos fundamentales para la historia, por medio de la escenografía/decorado o la música/sonido, y, que requiere especial atención por parte del espectador para poder apreciar el mensaje que desea transmitir.

Zhang Yimou en su caso, utiliza la estética del decorado y el uso de colores, para atribuir belleza y esplendor en sus películas, que carguen la historia de valor narrativo, poético y simbólico. Asimismo, aprovecha el medio cinematográfico para destinar los elementos estéticos como la base visual de sus tramas, preocupándose por cada detalle, en el decorado, el vestuario, el maquillaje y los factores sonoros incluidos en la narrativa.

²⁹⁷ Por ejemplo los directores seleccionados para analizar en el transcurso de esta investigación, y que, en variadas ocasiones han expresado que la aplicación de una determinada estética y la composición del espacio funcionan como elemento narrativo importante para la trama.

Krzysztof Kieslowski dispone los elementos visuales y sonoros como el acompañamiento necesario para retratar la realidad que apreciarán los espectadores del filme. De ese modo, los elementos estéticos influyen en la narrativa que dispone el director, así, si alguno de estos factores son eliminados o alterados, puede influir en el resultado final que visualiza el público.

La fuerza que obtiene la película a través del montaje, es en gran medida, gracias a la facultad significativa que se remiten en la narrativa establecida por el equipo técnico cinematográfico. Inclusive, diferentes montajes de una misma película puede alterar la composición y apreciación del mensaje, en cuanto que el guion, los diálogos, las actuaciones, el decorado, el vestuario, el movimiento de cámara, etc., cargan la historia de diversas connotaciones, según la manera en la que estén dispuestos para su visualización.

Con la formulación de un lenguaje fílmico, podríamos decir que ya existen signos a nivel de simbología y codificación que dan paso a un «lenguaje» o «metalenguaje» genérico, y por tanto universal, que se representa de manera visual —y en ocasiones sonoras— para los géneros cinematográficos, sin importar la cultura que sirve de trasfondo en la significación del mensaje seleccionado y diseñado para contar la historia.

Sin embargo, reflexionamos que, al crear un lenguaje «universal» para el disfrute de una película a nivel mundial —y así aumentar los beneficios en taquilla—, puede llegar a crear un cine monótono que pierda la particularidad que representa este arte al acercar mundos e historias distintas a nuevas culturas, aún, cuando el entendimiento de todos estos elementos «escondidos» dentro de la historia, sean más complejos o complicados de comprender para aquellos que no conocen la cultura que le sirve de trasfondo. Así, podremos mantener la capacidad de crear «mundos dentro de mundos».

Por ello, aún cuando continuamos reflexionando sobre la importancia de definir una serie de elementos, signos, símbolos y significados universales a emplear dentro de cada película para aumentar el nivel de entendimiento de la misma, promovemos el carácter único y particular que se le imprime a cada filme a través de los elementos que definimos durante el proceso de preproducción que se incluye en el lenguaje cinematográfico²⁹⁸ —donde se nos permite hacer mayor cantidad de cambios o alteraciones—.

Además, creemos que es necesario mantener la particularidad de cada película en la selección de la estructura narrativa, el tipo de montaje, la creación de personajes y su comportamiento, el escenario/decorado y el género al que pertenece²⁹⁹, aún cuando alteran el significado³⁰⁰ de un filme, para que puedan enriquecerse por los factores que le imprime cada departamento en su elaboración.

En conclusión, consideramos necesario mantener esta línea de investigación para establecer nuevos parámetros de valoración del espacio fílmico en el campo de la narrativa audiovisual, de manera que, se propone la realización de grupos de discusión especializados que abarquen áreas de estudios más profundas. Igualmente se recomienda para futuros trabajos crear correlación entre las variables de edad, cultura, sexo y profesión que determinen la capacidad de impacto de determinados productos cinematográficos. Asimismo, para futuros proyectos, se proponen la elaboración de análisis fílmicos centrados íntegramente en el espacio como recurso lingüístico.

²⁹⁸ Cámara, sonido, fotografía, etc.

²⁹⁹ Aunque suelen tener elementos identificativos recurrentes

³⁰⁰ Incluso también la interpretación

11. REFERENCIAS

11.1. BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, G.**, (1979). *Signo y significación: Cuadernos de la comunicación*. España: Ediciones Castillas S.A.
- Amiel, V.**, (2005). *Estética del montaje*. Trad. Perraux, M. y Carmona, V. Madrid: Abada Editoras
- Armenteros, M.; García, A.**, (2015). *Efectos visuales digitales (VFX): estudio de las principales técnicas y tecnologías utilizadas en la producción audiovisual contemporánea*. En Utray, F., Armenteros, M., Benítez, A. (eds.), (2015). *Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea*. España: Editorial Dykinson
- Arribas, V.**, (2010). *El cine negro*. España: Notorious Ediciones S.L.
- Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M.; Vernet, M.**, (1996). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. España: Paidós.
- Balló, J.; Bergala, A.** (eds.), (2016). *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg
- Bardzinska, J.**, (2014). *La doble de vida de Krzysztof Kieslowski*. Colección Nosferatu. España: Donostia Kultura - Filmoteca Vasca y autores
- Barnwell, J.**, (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica. Todos los cocimientos esenciales, artísticos y técnicos, necesarios para la creación de películas*. Madrid: Paramón Ediciones.
- Benet, V. J.**, (2004). *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós
- Blanquer, F.** (ed.), (1979). *D. W. Griffith*. Barcelona, España: Filmoteca Nacional de España.

- Bordwell, D.,** (1996). *La narración en el cine de ficción*. Título original: *Narration in the fiction film*. Trad. Vázquez Mota, P. España: Paidós
- Brown, B.,** (2002). *Cinematografía. Teoría y práctica. La creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de video*. España Ediciones Omega.
- Brunetta, G. P.,** (1987). *El nacimiento del relato cinematográfico: Griffith 1908-1912*. Madrid: Ediciones Cátedra S.A.
- Burch, N.,** (2004). *Praxis del cine*. España: Editorial Fundamentos Colección Arte Traducción Font, R.. Título original: *Praxis du Cinéma* (1970) Francia: Editions Gallimard
- Camporesi, V.,** (2014). *Pensar la historia del cine*. España: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya) S.A.
- Caparrós Lera, J. M.,** (1999). *El cine de nuestros días 1994-1998*. Madrid, España: Editora Rialp S.A
- Caparrós Lera, J. M.,** (2001). *El cine de fin de milenio 1999-2000*. Madrid, España: Editora Rialp S.A
- Caparrós Lera, J. M.,** (2004) *El cine del nuevo siglo 2001-2003*. Madrid, España: Editora Rialp S.A
- Caramés Lage, J., L.; Escobedo de Tapia, C.; Bueno Alonso, J.L.,** (1999). *El cine: otra dimensión del discurso artístico*. España: Servicio de publicaciones Universidad de Oviedo.
- Casetti, F.; Di Chio, F.,** (2007 [1991]). *Como analizar un film*. Traducción de Losilla, C. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Casetti, F.,** (1994). *Teorías del cine (1945-1990)*. Madrid: Cátedra.

Chatman, S., (1990). *Historia y discurso. la estructura narrativa en la novela y el cine.*

Madrid: Taurus

Chion, M., (1997) *La música en el cine.* Barcelona: Paidós Comunicación

Cuadrado, A., (2014). *Sensación, emoción y sentimiento en el análisis fílmico.* (pp. 53-57). En Rajas, M.; Mateos, C. (coord.) (2014). *Análisis de secuencias: innovación didáctica audiovisual.* España: Icono14

Cuéllar Alejandro, C. A., (2004). *Vocabulario básico del audiovisual.* Valencia, España: Ediciones de la filmoteca (Instituto valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay)

Cueto, R., (2005). *Fellini.* En Zapater, J. (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II.* Cuatro miradas. Pamplona, España: Artyco.

Davis, F., (2004). *La comunicación no verbal.* España: Alianza Editorial

Deleuze, G., (2014) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I.* Trad. Agoff, I. España: Paidós Comunicación

Deltell Escolar, L.; García Crego, J.; Quero Gervilla, M., (2010). *Breve historia del cine.* España: Editorial Fragua.

Domínguez, J. J., (2004). *La técnica del sonido cinematográfico.* En Gutiérrez San Miguel, B. (coord.), (2004). *Oficios de cine.* España: Ocho y Medio

Domínguez Caparrós, J., (2007). *Teoría de la literatura.* Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces

Douglas, P., (2011 [2007]). *Como escribir una serie dramática de televisión.* Título original: *Writing for a TV drama series.* 2nd edition. Trad. Attracha. I. Barcelona: Alba Editorial

Eco, U., (1972). *La escritura ausente.* Milán: Bornpani

Escandell Vidal, M.V., (1993). *Introducción a la pragmática.* Barcelona: Anthropos

- Feldman, S.,** (2004). *El director de cine, técnicas y herramientas*. Barcelona: Gedisa
- Galán Fajardo, E.,** (2006). *Análisis del significado y de la recepción de los relatos audiovisuales. Análisis semántico del texto narrativo*. En García García, F. (coord.) (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto
- García, M.** (coord.), (1984). *Historia del cine. Volumen I*. España: Sarpe
- García García, A.,** (2006). *Psicología y cine: vidas cruzadas*. Madrid: UNED ediciones
- García García, F.** (coord.), (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto
- García Gómez, F.,** (2014). *Análisis como valoración crítica de los textos fílmicos*. (pp. 49-51). En Rajas, M.; Mateos, C. (coord.) (2014). *Análisis de secuencias: innovación didáctica audiovisual*. España: Icono14
- García Jiménez, J.,** (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra
- Gaudreault, A.; Jost, F.,** (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Gértrudix Barrio, M.,** (2006). *La música en el relato audiovisual y multimedia: aplicaciones y funciones narrativas*. En García García, F., (coord.) (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto
- Gértrudix Barrio, M.,** (2014) *Propuestas para un análisis de los elementos fílmicos-musicales*. En Rajas, M.; Mateos, C. (coord.) (2014). *Análisis de secuencias: innovación didáctica audiovisual* (pp. 59-64). España: Icono14
- Gómez, J. P.,** (2002). *El cine. Guía de iniciación*. Aulas de Mayores. España: Universidad de Murcia

- Gómez, P.,** (2014). *Christopher Nolan: un mago en el laberinto*. Madrid: T&B editores
- Gómez Martínez, P.; García García, F.,** (2010). *El guion en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria
- González Requena, J.,** (2005). *Eisenstein*. En Zapater, J. (Ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.
- Gutiérrez San Miguel, B.** (coord.), (2004). *Oficios de cine*. España: Ocho y Medio
- Gutiérrez San Miguel, B.,** (2006). *La interpretación iconológica: iconología e iconografía*. En García García, F. (coord.) (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto
- Hall, E. T.,** (1989). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Editorial Alianza
- Hall, E. T.,** (2003). *La dimensión oculta*. Traducción Blanco, F. Vigésimoprimera edición en español ed. México: Siglo XXI editores, S.A. de C.V.
- Jurado Rojas, Y.,** (2002). *Técnicas de investigación documental: Manual para la elaboración de tesis: monografías, ensayos e informes académicos: APA, MLA y ML*. México: Thomson
- Konigsberg, I.,** (2004 [1997]). *Diccionario técnico Akal de cine*. España: Akal
- Lagny, M.,** (1997). *Cine e historia: Problemas y métodos de la investigación cinematográfica*. Barcelona: Bosch Casa Editorial S.A.
- Lara, A.,** (2005). *El cine ha muerto, larga vida al cine. Pasado, presente y futuro de la postproducción*. España: T&B Editores
- León, O.; Montero, I.,** (2002). *Métodos de investigación en psicología y educación*. 3era edición. España: McGraw Hill - Interamericano de España

- Loiseleux, J.,** (2005). *La luz en el cine*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- López Díez, J.,** (2015). *Contar historia con el color. El ejemplo del estilo blockbusters*. En Utray, F., Armenteros, M., Benítez, A. (eds.), (2015). *Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea*. España: Editorial Dykinson
- Lumet, S.,** (2008). *Así se hacen las películas*. Madrid, España: Libros de Cine, Ediciones Rialp, S.A.
- Luque, R.,** (2004). *El oficio de guionista*. En Gutiérrez San Miguel, B. (coord.), (2004). *Oficios de cine*. España: Ocho y Medio
- Marchis, G.; García, M.,** (2006). *El espacio físico y psicológico de las narraciones*. En García García, F. (coord.) (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto
- Marimón, J.,** (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. España: Publicacions i edicions de la Universitat de Barcelona
- Martínez Abadía, J.; Serra Flores, J.,** (2002). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Medina, M.,** (2008). *Series de televisión. El caso de Médico de familia, Cuéntame cómo paso y Los Serranos*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias (EIUNSA)
- Mei-Hsing, C.; y Alcaine, R.,** (1999) *Zhang Yimou*. Colección directores de cine 51. Madrid: Ediciones JC Clementine
- Metz, C.,** (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1986-1972)*. Trad. Roche, C., Volumen II. Barcelona: Editorial Paidós

- Montalt, S.,** (2003). *Krzysztof Kieslowski. Tres colores: Rojo. Estudio crítico de Salvador Montalt.* Colección dirigida por. Fecé, J.L y Sánchez-Biosca, V. Barcelona: Paidós Películas
- Montes, S.,** (1975). *Metalenguaje del castellano. Semiótica, Semiología y Semántica.* San Salvador: Departamento de Filología y Letras. Universidad Centroamericana José Simón Cañas.
- Murcia, F.,** (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia.* España: Fundación Autor.
- Murri, S.,** (1998). *Krzysztof Kieslowski.* España: Ediciones Mensajero. S.A. Colección Cine Reseña
- Parra, A.,** (2004). *La dirección de fotografía.* En Gutiérrez San Miguel, B. (coord.), (2004). *Oficios de cine.* España: Ocho y Medio
- Pease, A.; Pease, B.,** (2006). *El lenguaje del cuerpo.* Título original: The definitive book of body language. Trad. Morillo, I. Barcelona: Círculo de lectores
- Pérez Bowie, J.A.,** (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica.* España: Ediciones Universidad de Salamanca
- Pinel, V.,** (2009). *Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes.* Barcelona, España: Ediciones Robinbook S.L.
- Poyato, P.,** (2006). *Introducción a la teoría y análisis de la imagen fo-cinema.tografía.* España: Grupo editorial Universitario
- Präkel, D.,** (2009). *Iluminación.* Barcelona: Blume
- Prósper Ribes, J.,** (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico.* España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Rabiger, M.,** (1993). *Dirección de cine y vídeo. Técnica y estética.* España: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.

- Rajas, M.; Gértrudix, M.; Álvarez, S.,** (2014). *Análisis de secuencias 2. Técnicas de realización*. España: Icono14 Editorial
- Rajas, M.; Mateos, C.** (coord.), (2014). *Análisis de secuencias: innovación didáctica audiovisual*. España: Icono14
- Rancière, J.,** (2005). *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*. España: Paidós comunicación.
- Reisz, K.; Millar, E.,** (2003). *Montaje 2: Técnicas del montaje cinematográfico*. Trad. Heras, M. Madrid: Plot Ediciones
- Rentero, J.C.,** (2002). *Diccionario ilustrado de directores*. España: Ediciones JC Clementine
- del Rey del Val, P.,** (2002). *Montaje. Una profesión de cine*. Barcelona: Editorial Ariel
- Richie, D.,** (2004). *100 años de cine japonés*. España: Ediciones Jaguar
- Rins, S.,** (2007). *Las grandes películas asiáticas. Espiritualidad, violencia y erotismo en el cine oriental*. España: Ediciones JC Clementine.
- Ríos San Martín, M.** (coord.), (2012). *El guion para series de televisión*. España: Instituto RTVE
- Rodríguez Chico, J.,** (2004). *Azul, blanco, rojo. Kieslowski en busca de la libertad y el amor*. España: Ediciones internacionales universitarias.
- Rodríguez Cunill, I.,** (2004). *Dirección de arte: escenografía, maquillaje y vestuario*. En Gutiérrez San Miguel, B. (coord.), (2004). *Oficios de cine*. España: Ocho y Medio
- Roldán Garrote, D.,** (2006). *Los aspectos sonoros de la narrativa audiovisual. El sonido de la narrativa audiovisual*. En García García, F. (coord.) (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto

- Salkind, N.**, (1998) *Métodos de investigación*. Trad. Escalna, R. México: Prentice Hall
- Sánchez, R.**, (2003). *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. Argentina: La Crujia Ediciones
- Sánchez Navarro, J.**, (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC
- Santamarina, A.**, (2005). *Fritz Lang*. En Zapater, J. (Ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.
- Sorlin, P.**, (1985). *Sociología del cine*. México: Fondo de cultura Económica, S.A de C.V. Trad. Utrilla, J.J. Título original: *Sociologie du cinéma: Ouverture pour l'histoire de demain* (1977) Paris: Editions Aubier.
- Soto, C.**, (2014). *Sueño o realidad. Origen*. En Rajas, M., Gértrudix, M., Álvarez, S., (2014). *Análisis de secuencias 2. Técnicas de realización* (pp.353-359). España: Icono14 Editorial
- Timón, V.**, (2001). *Narración audiovisual: Investigaciones*. Volumen 3. Madrid: Ediciones del laberinto.
- Truffaut, F.**, (2001). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial
- Utray, F.; Armenteros, M.; Benítez, A.** (eds.), (2015). *Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea*. España: Editorial Dykinson
- Vericat Turà, D.**, (2003). *Silencio, se habla. El cine según sus directores*. España: T&B Editores.
- Winkin, Y.**, (2008) *La nueva comunicación*. España: Editorial Kairos. Sexta edición.
- Zapater, J.**, (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.
- Zunzunegui, S.**, (1989). *Pensar la imagen*. España: Ediciones Cátedra. Universidad del País Vasco Signo e Imagen

Zunzunegui Diez, S., (2005). *Bresson*. En Zapater, J. (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.

11.2. HEREMOGRÁFICAS

ARTECONTEXTO (2010). *Dossier: 30 años sin Barthes*. Publicación trimestral ARTEHOY publicaciones y GESTION S.L. España.

Casas-Delgado, I., (2013). *In Nolan we trust*. Revista Frame 9 Universidad de Sevilla

11.3. DIGITALES

Álvarez, R., (2016). *Netflix ya supera los 75 millones de usuarios en el mundo y su crecimiento es imparable* [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.xataka.com/streaming/netflix-ya-supera-los-75-millones-de-usuarios-en-el-mundo-y-su-crecimiento-es-imparable> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Anónimo, (2014). *Modelos del proceso comunicativo: modelos científicos* [Recurso online]. Recuperado en: <https://mcientificos28.wordpress.com/teorias/modelo-de-abraham-moles/> en fecha 20 de octubre, 2015.

Anónimo, (2015). *Wuaki.tv cuenta con 2,5 millones de usuario* [Recurso online]. Recuperado en <http://www.lavanguardia.com/vida/20160630/402869717256/wuaki-tv-cuenta-con-2-5-millones-de-usuarios-en-espana.html> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Anónimo, (2015). *Yomvi supera el millón de usuarios* [Recurso online]. Recuperado en: <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/internet/20151026/54437455206/yomvi-usuarios-movistar.html> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Cascón Baños, J., (2016). *Wuaki.tv llega a los 2,5 millones de usuarios en España* [Recurso online]. Recuperado en:

<http://www.frikipandi.com/public/post/wuaki-tv-llega-los-25-millones/> en
fecha 15 de diciembre, 2016.

Cruz, C., (2016). *Netflix se queda corta en el crecimiento de base de suscriptores*
[Recurso online]. Recuperado en: <https://www.cnet.com/es/noticias/netflix-se-queda-corta-en-el-crecimiento-de-base-de-suscriptores/> en fecha 15 de
diciembre, 2016.

Josh, (2016). *Wuaki.tv supera los 2,5 millones de usuarios* [Recurso online].
Recuperado en [https://bandaancha.eu/foros/wuaki-tv-supera-2-5-millones-
usuarios-1723176](https://bandaancha.eu/foros/wuaki-tv-supera-2-5-millones-usuarios-1723176) en fecha 15 de diciembre, 2016.

López, M., (2016). *Netflix saca pecho: así ha crecido la compañía con sus últimos
movimientos* [Recurso online]. Recuperado en:
[https://www.genbeta.com/multimedia/netflix-saca-pecho-asi-ha-crecido-la-
compania-con-sus-ultimos-movimientos](https://www.genbeta.com/multimedia/netflix-saca-pecho-asi-ha-crecido-la-compania-con-sus-ultimos-movimientos) en fecha 15 de diciembre, 2016.

Macnabb, G., (S.F.) *Interstellar director Christopher Nolan defends himself against
'mumbling' complaints* [Recurso online]. Recuperado en:
[http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/interstellar-
director-christopher-nolan-defends-himself-against-mumbling-complaints-
9935697.html](http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/interstellar-director-christopher-nolan-defends-himself-against-mumbling-complaints-9935697.html) en fecha: 02 de mayo, 2016

Navarro Ariza, J.J. (1987). *El filósofo Abraham Moles afirma que "vivimos bajo el
imperio de los signos" y destaca el papel del diseñado* [Recurso
online]. Recuperado en:
http://elpais.com/diario/1987/10/15/cultura/561250806_850215.html en fecha
15 de julio, 2013.

Richter, F., (2016). *Online Platforms Double Down on TV Programming*. [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.statista.com/chart/6290/netflix-amazon-content-investment/> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Zenith, (2014). *Wuaki.tv: la española que planta cara a Netflix y Amazon*. [Recurso online]. Recuperado en: <http://blogginzenith.zenithmedia.es/wuaki-tv-alcanza-el-millon-de-usuarios-las-claves-de-su-exito/> en fecha 15 de diciembre, 2016

11.4. OTROS

Derrida, J., (1998). *De la gramatología*. Traducción de Del Barco, O.; Ceretti, C.. México: Edición digital de Derrida en Castellano.

11.5. AUDIOVISUALES

Aronofsky, D. (Dir.), (2006). *La fuente de la vida* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros Picture; 20th Century Fox

Aronofsky, D. (Dir.), (2010). *El cisne negro* [Filme]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures

Boyle, D., (1996) *Trainspotting* [Filme]. Reino Unido: Channel Four Films; Figment Film; The Noel Gay Motion Picture Company

Cameron, J., (Dir.), (2009). *Avatar* [Filme]. Estados Unidos: 20th Century Fox

Cody, D., (2009). *United States of Tara* [Serie]. Estados Unidos: Showtime; DreamWorks Television

Coen, E.; Coen, J. (Dir.), (1998). *El gran Lebowski* [Filme]. Estados Unidos: Working Title Films

Coppola, F. (Dir.), (1979). *Apocalypse Now* [Filme]. Estados Unidos: United Artists

Cousins, M. (Dir.), (2015). *The story of film* [Serie Documental]. Reino Unido: Cameo; Avalon

Cuarón, A. (Dir.), (2013). *Gravity* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Picture

Dante, J. (Dir.), (1987). *El chip prodigioso* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

Demme, J. (Dir.), (1991). *El silencio de los corderos* [Filme]. Estados Unidos: Orion Pictures

Fincher, D. (Dir.), (1999). *El club de la lucha* [Filme]. Estados Unidos: Fox 2000 Pictures

González Iñárritu, A. (Dir.), (2000). *Amores perros* [Filme]. México: Altavista Films

González Iñárritu, A. (Dir.), (2003). *21 gramos* [Filme]. México; Estados Unidos: Focus Features

González Iñárritu, A., (Dir.), (2006). *Babel* [Filme]. Estados Unidos; México; Japón: Paramount Pictures

González Iñárritu, A., (Dir.), (2015). *The Revenant* [Filme]. Estados Unidos: 20th Century Fox

Johar, K. (Dir.), (2010). *Mi nombre es Khan* [Filme]. India: Dharma Productions

Johnson, R. (Dir.), (2012). *Looper* [Filme]. Estados Unidos: Sony Pictures; TriStar Pictures

Harron, M., (Dir.^a) (2000). *American Psycho* [Filme]. Estados Unidos: Lions Gate

Howard, R. (Dir.), (2001). *Una mente maravillosa.* [Filme]. Estados Unidos: Dreamworks; Universal Pictures; Imagine Entertainment

Kieslowski, K. (Dir.), (1975). *El personal* [TV Filme]. Polonia: Zespol Filmowy

Kieslowski, K. (Dir.), (1976). *La cicatriz* [Filme]. Polonia: Film Polski

Kieslowski, K. (Dir.), (1987). *El azar* [Filme]. Polonia: Film Polski

Kieslowski, K. (Dir.), (1988). *No matarás* [TV Filme]. Polonia: Film Polski

Kieslowski, K. (Dir.), (1988). *No amarás* [TV Filme]. Polonia: Film Polski

- Kieslowski, K.** (Dir.), (1989). *Decálogo* [TV Filme - Colección]. Polonia: Polish TV;
Poltel (CWPiFTV)
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1991). *La doble vida de Verónica* [Filme]. Polonia, Francia:
Miramax
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1993). *Tres colores: Azul* [Filme]. Polonia; Francia: Miramax
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1994). *Tres colores: Blanco* [Filme] Polonia; Francia: Miramax
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1994). *Tres colores: Rojo* [Filme] Polonia; Francia: Miramax
- Kim Ki-duk** (Dir.), (2003). *Primavera, verano, otoño, invierno...y primavera* [Filme].
Corea del sur: Cineclick Asia
- Kubrick, S.** (Dir.), (1968). *2001: Odisea en el espacio* [Filme]. Reino Unido; Estados
Unidos: MGM
- Lucas, G.** (Dir.), (1980). *La guerra de las galaxias. Episodio V:El imperio contraataca*
[Filme]. Estados Unidos: 20Th Century Fox
- Marshall, P.**, (Dir.^a) (1990). *Despertares* [Filme]. Estados Unidos: Columbia Pictures
- McQueen, S.** (Dir.), (2013). *12 años de esclavitud*. [Filme]. Estados Unidos: Summit
Entertainment
- Melendo Cruz, A.**, (2011). *Introducción al análisis cinematográfico* [Documental
educativo]. España: Servicio de publicaciones. Universidad de Córdoba
- Mendes, S.** (Dir.), (2012). *Skyfall*. [Filme]. Reino Unido: MGM; Columbia Pictures
- Miller, G.** (Dir.), (2015). *Mad Max: Fury Road* [Filme]. Australia: Warner Bros.
Pictures
- Naïm, O.** (Dir.), (2004). *La memoria de los muertos* [Filme]. Estados Unidos: Lions
Gate Films
- Night Shyamalan, M.** (Dir.), (2002). *Señales* [Filme]. Estados Unidos: Touchstone
Pictures

- Nolan, C.** (Dir.), (1997). *Doodlebug* [Corto]. Reino Unido
- Nolan, C.** (Dir.), (1998). *Following* [Filme]. Reino Unido:
- Nolan, C.** (Dir.), (2000). *Memento* [Filme]. Estados Unidos: Summit Entertainment
- Nolan, C.** (Dir.), (2006). *El truco final: El prestigio* [Filme]. Reino Unido; Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; Touchstone Pictures
- Nolan, C.** (Dir.), (2008). *El caballero oscuro* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Nolan, C.** (Dir.), (2010). *Origen* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures
- Nolan, C.** (Dir.), (2014). *Interstellar* [Filme]. Estados Unidos; Reino Unido; Canadá: Paramount Pictures; Warner Bros. Pictures
- Pfister, W.** (Dir.), (2014). *Transcendence* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures
- Sargeant, J.** (Dir.), (2007). *Sybil* [TV Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Television
- Spielberg, S.** (Dir.), (1975). *Tiburón* [Filme]. Estados Unidos: Universal Pictures
- Spielberg, S.** (Dir.), (1977). *Encuentros en la tercera fase* [Filme]. Estados Unidos: Columbia Pictures
- Spielberg, S.** (Dir.), (1997). *Amistad* [Filme]. Estados Unidos: Dreamworks Pictures
- Tarantino, Q.** (Dir.), (2003). *Kill Bill* [Filme]. Estados Unidos: Miramax Films
- Wachowski, L; Wachowski, L.,** (Dir.), (1999). *The Matrix* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Picture
- Wachowski, L; Wachowski, L.; Tykwer, T.** (Dir.), (2012). *El atlas de las nubes* [Filme]. Alemania: Warner Bros. Picture; Universal Pictures
- Ward, V.** (Dir.), (1998). *Más allá de los sueños* [Filme]. Estados Unidos: Poygram Film Entertainment
- Welles, O.** (Dir.), (1941). *Ciudadano Kane* [Filme]. Estados Unidos: RKO; Mercury Theatre Productions

- Willmon, B.**, (2013). *House of cards* [Serie]. Estados Unidos: *Netflix*
- Zhang, Y.** (Dir.), (1987). *Sorgo rojo* [Filme]. China: Xi'an Film Studio
- Zhang, Y.** (Dir.), (1991). *La linterna roja* [Filme]. China; Hong Kong; Taiwán: Century Communications; ERA International; Salon Films
- Zhang, Y.** (Dir.), (1994). *Vivir!* [Filme]. China: Era International Ltd; Shanghai Film Studios
- Zhang, Y.** (Dir.), (1995). *La joya de Shanghái* [Filme]. China; Francia: Shanghai Film Studio; Alpha Films; UGC Images; La Sept Cinéma
- Zhang, Y.** (Dir.), (2002). *Hero* [Filme] China: Intercom
- Zhang, Y.** (Dir.), (2004). *La casa de las dagas voladoras* [Filme]. China: Sony Pictures
- Zhang, Y.** (Dir.), (2006). *La maldición de la flor dorada* [Filme]. China: Sony Pictures
- Zheng, J.** (Dir.), (1983). *Uno y ocho* [Filme]. China
- Znyder, Z.** (Dir.), (2013). *El hombre de Acero* [Filme]. Estados Unidos; Canadá; Reino Unido: Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures; Atlas Entertainment

12. FUENTES

12.1. BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, G.**, (1979). *Signo y significación: Cuadernos de la comunicación*. España: Ediciones Castillas S.A.
- Altman, R.**, (2000). *Los géneros cinematográficos*. España: Paidós Comunicación
- Amiel, V.**, (2005). *Estética del montaje*. Trad. Perraux, M.; Carmona, V. Madrid: Abada Editoras
- Amo, A. del**, (1972). *Estética del montaje*. Madrid: Artes Gráficas MAG
- Ardarin Trabanco, C.; Martí, J.**, (coord.) (2011). *Ventanas sobre el atlántico: Estados Unidos-España durante el postfranquismo (1975-2008)*. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- Arnheim, R.**, (2002 [1979]). *Arte y percepción visual*. Título original: *Art and visual perception*. A psychology of the creative eye. España: Alianza Forma
- Arribas, V.**, (2010). *El cine negro*. España: Notorious Ediciones S.L.
- Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M.; Vernet, M.**, (1996). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. España: Paidós.
- Aumont, J.**, (2008 [2002]). *Las teorías de los cineastas. La concepción del cine de los grandes directores*. Título original: *Les théories des cinéastes*. Trad. Roche, C. España: Paidós Comunicación
- Balló, J.; Bergala, A.** (ed.), (2016). *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg
- Bardzinska, J.**, (2014). *La doble de vida de Krzysztof Kieslowski*. Colección Nosferatu. España: Donostia Kultura - Filmoteca Vasca y autores

- Barnwell, J.,** (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica. Todos los cocimientos esenciales, artísticos y técnicos, necesarios para la creación de películas.* Madrid: Paramón Ediciones.
- Baró, T.,** (2014). *La gran guía del lenguaje no verbal.* 4ta edición. España: Paidós divulgación.
- Bazin, A.,** (2008). *¿Qué es el cine?.* España: Ediciones Rialp S.A.
- Bearden, W.; Netemeyer, R.,** (1999). *Handbook of marketing sales: multi-item measures for marketing and consumer behaviour research.* California: Sage
- Benet, V. J.,** (2004). *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine.* Barcelona: Paidós
- Birdwhistell, R.,** (1979). *El lenguaje de la expresión corporal.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Bordwell, D.,** (1995). *El significado del filme.* Título original: *Making meaning. Inference and rhetoric in the interpretation of cinema.* Trad. Cerdán, J.; Iriarte, E. España: Paidós Iberica
- Bordwell, D.,** (1996). *La narración en el cine de ficción.* Título original: *Narration in the fiction film.* Trad. Vázquez Mota, P. España: Paidós
- Bordwell, D.,** (1999). *El cine de Eisenstein: Teoría y práctica.* Barcelona: Paidós
- Bordwell, D.,** (2005)., *Figures traced in light on cinematic staging.* United States: University of California Press.
- Bordwell, D.; Staiger, J.; Thompson, K.,** (1997). *El cine clásico de Hollywood.* Trad. Iriarte, E y Cerdán, J. Barcelona: Ediciones Paidós
- Bordwell, D.; Thompson, K.,** (2002). *El arte cinematográfico.* España: Paidós Comunicación

- Blanquer, F.** (ed.), (1979). *D. W. Griffith*. Barcelona, España: Filmoteca Nacional de España.
- Brown, B.**, (2002). *Cinematografía. Teoría y práctica. La creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de video*. España Ediciones Omega.
- Brunetta, G. P.**, (1987). *El nacimiento del relato cinematográfico: Griffith 1908-1912*. Madrid: Ediciones Cátedra S.A.
- Burch, N.**, (2004). *Praxis del cine*. España: Editorial Fundamentos Colección Arte Trad. Font, R. Título original: *Praxis du Cinéma* (1970) Francia: Editions Gallimard
- Cabrera, J.**, (2008). *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. España: Gedisa Editorial
- Calvo, E.**, (1975). *El cine*. España: Editorial Planeta; Editora Nacional
- Camporesi, V.**, (2014). *Pensar la historia del cine*. España: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya) S.A.
- Caparrós Lera, J.M.**, (1999). *El cine de nuestros días 1994-1998*. Madrid, España: Editora Rialp S.A
- Caparrós Lera, J.M.**, (2001). *El cine de fin de milenio 1999-2000*. Madrid, España: Editora Rialp S.A
- Caparrós Lera, J.**, (2003). *Una historia del cine a través de ocho maestros*. España: Ediciones Internacionales Universitarias (EIUNSA)
- Caparrós Lera, J.M.**, (2004) *El cine del nuevo siglo 2001-2003*. Madrid, España: Editora Rialp S.A

- Caramés Lage, J. L.; Escobedo de Tapia, C.; Bueno Alonso, J. L.,** (1999). *El cine: otra dimensión del discurso artístico*. España: Servicio de publicaciones Universidad de Oviedo.
- Casetti, F.; Di Chio, F.,** (2007 [1991]). *Como analizar un film*. Traducción de Losilla, C. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Casetti, F.,** (1994). *Teorías del cine (1945-1990)*. Madrid: Cátedra.
- Català, J. M.** (2001). *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*. España: Paidós Comunicación
- Chang, J.,** (2012). *Edición y montaje cinematográfico*. España: Blume
- Chatman, S.,** (1990). *Historia y discurso. la estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus
- Chion, M.,** (1990). *El cine y sus oficios*. Cátedra Signo e imagen, Universidad Complutense de Madrid. España: Gráficas Róglars S.A. Ediciones Cátedra S.A
- Chion, M.,** (1997) *La música en el cine*. Barcelona: Paidós Comunicación
- Cousins, M.,** (2015 [2005]). *Historia del cine*. Título original: *The story of films*. Trad. González Batlle, J. España: Blume
- Cuéllar Alejandro, C. A.,** (2004). *Vocabulario básico del audiovisual*. Valencia, España: Ediciones de la filmoteca (Instituto valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay)
- Cueto, R.,** (2005). *Fellini*. En Zapater, J. (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.
- Davis, F.,** (2004 [1982]). *La comunicación no verbal*. España: Alianza Editorial
- Deleuze, G.,** (2009). *Cine I: Bergson y las imágenes*. Trad.: Puente, S., Ires, P. Buenos Aires: Equipo Editorial Cactus

- Deleuze, G.,** (2014) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1.* Trad. Agoff, I. España: Paidós Comunicación
- Deleuze, G.,** (2015) *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2.* Trad. Agoff, I. España: Paidós Comunicación
- Deltell Escolar, L.; García Crego, J.; Quero Gervilla, M.,** (2010). *Breve historia del cine.* España: Editorial Fragua.
- DiMaggio, M.,** (1992). *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas.* Barcelona: Paidós Comunicaciones
- Domínguez Caparrós, J.,** (2007). *Teoría de la literatura.* Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces
- Douglas, P.,** (2011 [2007]). *Como escribir una serie dramática de televisión.* Título original: *Writing for a TV drama series.* 2nd edition. Trad. Attracha, I. Barcelona: Alba Editorial
- Eco, U.,** (1972). *La escritura ausente.* Milán: Bornpani
- Eco, U.,** (1982). *Como se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura.* España: Gedisa
- Edagar- Hunt, R.,** (2011). *El lenguaje cinematográfico.* Título original: *Language of film.* Trad. Broto Balaguer, M. España: Paramount Audiovisual
- Eisenstein, S.,** (2006 [1986]). *La forma del cine.* 4ta edición. Título original: *the film form* Trad. Puga, M. L. España: Siglo XXI editores
- Ekman, P.,** (2004). *¿Qué dice ese gesto?.* Título original: *Emotions revealed.* Trad. Serra, J.J. España: RBA Libros

- Ekman, P.**, (2013 [2004]). *El rostro de las emociones. Signos que revelan significado más allá de las palabras*. Título original: *Emotions revealed*. Trad. Serra, J.J. España: Círculo de lectores
- Escandell Vidal, M.V.**, (1993). *Introducción a la pragmática*. Barcelona: Anthropos
- Esteban Ortega, J.** (ed.), (2013). *El imaginario cinematográfico y la sociedad hipermoderna*. España: Universidad Europea Miguel de Cervantes
- Feldman, S.**, (2004). *El director de cine, técnicas y herramientas*. Barcelona: Gedisa
- Ferro, M.**, (1995). *Historia contemporánea y cine*. Título original: *Cinéma et histoire*. Trad. De España, R. España: Ariel Historia
- Ferro, M.**, (2008 [2003]). *El cine, una visión de la historia*. Título original: *Cinéma, une vision de l'Histoire*. Trad. Taller de Publicaciones. España: Akal
- Font, D.**, (1979). *Conocer Eisenstein y su obra*. España: Dopesa
- Francescutti, P.**, (2004). *La pantalla profética: cuando la ficción se convierte en realidad*. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A.)
- García, M.** (coord.), (1984). *Historia del cine*. Volumen I. España: Sarpe
- García Escudero, J. M.**, (1970). *Vamos a hablar de cine*. España: Salvat Editores; Alianza Editorial.
- García Fernández, E.; Sánchez González, S.**, (2002). *Guía histórica del cine*. España: Editorial Complutense.
- García Fernández, E.; Sánchez González, S.; Marcos Molano, M.; Manzano Espinosa, C.; Gómez Alonso, R.; Deltell Escolar, L.**, (2010) *Historia del cine*. España: Editorial Fragua.
- García García, A.**, (2006). *Psicología y cine: vidas cruzadas*. Madrid: UNED ediciones

- García García, F.** (coord.), (2006). *Narrativa audiovisual: televisa, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. España: Ediciones del laberinto
- García Jiménez, J.**, (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra
- Gaudreault, A.; Jost, F.**, (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Gil, F.; Segado, F.** (eds.), (2011). *Teoría e historia de la imagen*. Madrid: Editorial Síntesis
- Goffman, E.**,(1993). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Gómez, J.P.**, (2002). *El cine. Guía de iniciación*. Aulas de Mayores. España: Universidad de Murcia
- Gómez, P.**, (2014). *Christopher Nolan un mago en el laberinto*. Madrid: T&B editores
- Gómez Martínez, P.; García García, F.**, (2010). *El guion en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria
- González Requena, J.**, (1989). *El espectáculo informativo*. Madrid: Akal
- González Requena, J.**, (2005). *Eisenstein*. En Zapater, J. (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.
- Goordridge, M.**, (2014). *Dirección cinematográfica*. España: Blume
- Grandío Pérez, M.**, (2009). *Audiencia, fenómeno fan y ficción televisiva. El caso Friends*. Libros en Red
- Gutiérrez San Miguel, B.**, (2004). *Oficios de cine*. España: Ocho y medio
- Hall, E.T.**, (1976). *Beyond Culture*. Estados Unidos: Anchor Books Doubleday
- Hall, E.T.**, (1978). *Más allá de la cultura*. Trad. Desmont, A. España: Editorial Gustavo Gili

- Hall, E. T.,** (1989 [1959]). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Editorial Alianza
- Hall, E. T.,** (2003). *La dimensión oculta*. Trad. Blanco, F. Vigésimoprimer edición en español ed. México: Siglo XXI editores, S.A. de C.V.
- Jenken, K.** (eds.), (2014). *La comunicación y los medios: metodología de investigación cualitativa y cuantitativa*. Trad. Sánchez-Ventena, M. México: Fondo de cultura Económica
- Jurado Rojas, Y.,** (2002). *Técnicas de investigación documental: Manual para la elaboración de tesis: monografías, ensayos e informes académicos: APA, MLA y ML*. México: Thomson
- Kemp, P.,** (2011). *Cine. Toda la historia*. Título original: *Cinema. The Whole Story*. Trad. Esteve, LL. España: Blume
- Kieslowski, K.; Stok, D.** (ed.), (1993). *Kieslowski on Kieslowski*. Reino Unido: Faber and Faber Limited.
- Knapp, M.,** (1988). *La comunicación no verbal*. España: Paidós
- Konigsberg, I.,** (2004 [1997]). *Diccionario técnico Akal de cine*. España: Akal
- Krippendorff, K.,** (1997). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Barcelona: Paidós
- Lagny, M.,** (1997). *Cine e historia: Problemas y métodos de la investigación cinematográfica*. Barcelona: Bosch Casa Editorial S.A.
- Lamarca, M.; Valenzuela, J.,** (2008). *Cómo crear una película. Anatomía de una profesión*. España: T&B Editores.
- Lara, A.,** (2005). *El cine ha muerto, larga vida al cine. Pasado, presente y futuro de la postproducción*. España: T&B Editores
- Lasby, M.,** (2015). *A to Z. Great Film directors*. Reino Unido: Cassell/ Octopus Publishing

- León, O.; Montero, I.,** (2002). *Métodos de investigación en psicología y educación*. 3era edición. España: McGraw Hill - Interamericano de España
- Lillo, J.,** (2010). *El cuerpo habla. Interpretación de gestos y posturas*. 2da edición. España: Crealite
- Loiseleux, J.,** (2005). *La luz en el cine*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- López Varona, L.,** (2006). *Camino hacia la gloria. Las "operas primas" de los grandes maestros*. España: T&B Editores
- López Varona, L.,** (2010). *La última película de los grandes maestros*. España: T&B Editores
- Lumet, S.,** (2008). *Así se hacen las películas*. Madrid, España: Libros de Cine, Ediciones Rialp, S.A.
- Luna Castillo, A.,** (1996). *Metodología de la tesis*. México: Trillas
- Marimón, J.,** (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. España: Publicacions i edicions de la Universitat de Barcelona
- Martin, M.,** (2002). *El lenguaje del cine*. Título original: *La langage cinématographique*. Trad. Segura, M^o. R. España: Gedisa
- Martínez Abadía, J.; Serra Flores, J.,** (2002). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Martínez García, M. A.,** (2012). *Laberintos narrativos. Estudio sobre el espacio cinematográfico*. España: Gedisa Editorial
- Martínez Purche, A.; Martínez Purch, S.; Prieto Cerdán, A.;** (eds.) (2012). *Territorios de cine: desarrollo local, tipologías turísticas y promoción*. San Vicente Raspuig (Alicante). Publicaciones de la Universidad de Alicante.

- Medina, M.,** (2008). *Series de televisión. El caso de Médico de familia, Cuéntame cómo paso y Los Serranos*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias (EIUNSA)
- Mei-Hsing, C.; Alcaine, R.,** (1999) *Zhang Yimou*. Colección directores de cine 51. Madrid: Ediciones JC Clementine
- Metz, C.,** (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1986-1972)*. Trad. Roche, C., Volumen II. Barcelona: Editorial Paidós
- Montalt, S.,** (2003). *Krzysztof Kieslowski. Tres colores: Rojo. Estudio crítico de Salvador Montalt*. Colección dirigida por Fecé, J.L y Sánchez-Biosca, V. Barcelona: Paidós Películas
- Montes, S.,** (1975). *Metalenguaje del castellano. Semiótica, Semiología y Semántica*. San Salvador: Departamento de Filología y Letras. Universidad Centroamericana José Simón Cañas.
- Müller, J.** (ed.), (2011). *Cine de los 2000*. Trad. Borrás, M.; Pawlowsky, S. España: Taschen
- Muñoz, J.J.,** (2005). *De Casablanca a Solas. La creatividad ética en cine y televisión*. España: Ediciones Internacionales Universitarias (EIUNSA)
- Murcia, F.,** (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. España: Fundación Autor.
- Murri, S.,** (1998). *Krzysztof Kieslowski*. España: Ediciones Mensajero. S.A. Colección Cine Reseña
- Neale, S.,** (1985). *Cinema and Technology: image, sound, colour*. London: Macmillan
- Ondaatje, M.,** (2007). *El arte del montaje: una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Trad. Pradera, A. España: Plot Ediciones

- Ortega y Gasset, J.,** (1983). *Idea del teatro. Obras completas VII.* España: Alianza
Madrid
- Parra, A.,** (2004). *El director de fotografía.* En Gutiérrez San Miguel, B. (coord.),
(2004). *Oficios de cine.* España: Ocho y Medio
- Pease, A.; Pease, B.,** (2006). *El lenguaje del cuerpo.* Título original: *The definitive
book of body language.* Trad. Morillo, I. Barcelona: Círculo de lectores
- Pérez Bastías, L.,** (2001). *El cine de aventuras.* España: Ediciones Internacionales
Universitarias (EIUNSA)
- Pérez Bowie, J.A.,** (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría
cinematográfica.* España: Ediciones Universidad de Salamanca
- Perkins, V. F.,** (1997 [1976]). *El lenguaje del cine.* 4ta edición. España: Editorial
Fundamentos
- Pinel, V.,** (2004). *El montaje. el espacio y el tiempo del film.* España: Paidós Ibérica
- Pinel, V.,** (2009). *Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y
corrientes.* Barcelona, España: Ediciones Robinbook S.L.
- Poyato, P.,** (2006). *Introducción a la teoría y análisis de la imagen fo-cinema.tografía.*
España: Grupo editorial Universitario
- Präkel, D.,** (2009). *Iluminación.* Barcelona: Blume
- Proshansky, H.M.; Ittelson, W.H.; Rivlin, L.G.,** (1978). *Psicología ambiental. El
hombre y su entorno físico.* México: trillas
- Prósper Ribes, J.,** (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico.* España:
Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Rabiger, M.,** (1993). *Dirección de cine y vídeo. Técnica y estética.* España: Instituto
Oficial de Radio Televisión Española.

- Rajas, M.; Gértrudix, M.; Álvarez, S.,** (2014). *Análisis de secuencias 2. Técnicas de realización*. España: Icono14 Editorial
- Rajas, M.; Mateos, C.** (coord.), (2014). *Análisis de secuencias: innovación didáctica audiovisual*. España: Icono14
- Rancière, J.,** (2005). *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*. España: Paidós comunicación.
- Reisz, K.; Millar, E.,** (2003). *Montaje 2: Técnicas del montaje cinematográfico*. Trad. Heras, M. Madrid: Plot Ediciones
- Rentero, J.C.,** (2002). *Diccionario ilustrado de directores*. España: Ediciones JC Clementine
- Rey del Val, P. del,** (2002). *Montaje. Una profesión de cine*. Barcelona: Editorial Ariel
- Richie, D.,** (2004). *100 años de cine japonés*. España: Ediciones Jaguar
- Ricouer, P.,** (1987). *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Rins, S.,** (2007). *Las grandes películas asiáticas. Espiritualidad, violencia y erotismo en el cine oriental*. España: Ediciones JC Clementine.
- Ríos San Martín, M.** (coord.), (2012). *El guion para series de televisión*. España: Instituto RTVE
- Ródenas Pallarés, J.M.,** (2000). *La comunicación cinematográfica*. Colección cine. Diputación de Badajoz. Departamento de publicaciones.
- Rodríguez Chico, J.,** (2004). *Azul, blanco, rojo. Kieslowski en busca de la libertad y el amor*. España: Ediciones internacionales universitarias.
- Rodríguez Cunill, I.,** (2004). *Dirección de arte: escenografía, maquillaje y vestuario*. En Gutiérrez San Miguel, B. (coord.), (2004). *Oficios de cine*. España: Ocho y Medio

- Salkind, N.**, (1998) *Métodos de investigación*. Trad. Escalna, R. México: Prentice Hall
- Sánchez, R.**, (2003). *Montaje cinematográfico. arte de movimiento*. Argentina: La Crujia Ediciones
- Sánchez-Biosca, V.**, (2001). *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Sánchez Navarro, J.**, (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC
- Schefflen, A.**, (1984). *Sistemas de comunicación humana*. Barcelona: Editorial Kairós
- Scherer, K.; Eckman, P.**, (1982). *Handbook of methods in nonverbal behavior research. Studies in emotion and social interaction*. Estados Unidos: Cambridge UP Books
- Sierra Bravo, R.**, (1994). *Tesis doctorales y trabajo de investigación científica*. Madrid: Paraninfo.
- Soché, M.**, (1998). *Reinventando la cultura*. España: Gedisa Editorial S.A.
- Sorlin, P.**, (1985). *Sociología del cine*. México: Fondo de cultura Económica, S.A de C.V. Trad. Utrilla, J.J. Título original: *Sociologie du cinéma: Ouverture pour l'histoire de demain* (1977) Paris: Editions Aubier.
- Taylor, J. R.**, (2004 [1983]). *Europeos en Hollywood. Extraños en el paraíso: Los emigrados a Hollywood (1933-1950)*. Título original: *Strangers in paradise: The Hollywood Émigrés, 1933-1950*. Trad. Frugone, J. C. España: T&B Editores
- Telotte, J.P.**, (2002). *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press
- Timón, V.**, (2001). *Narración audiovisual: Investigaciones*. Volumen 3. Madrid: Ediciones del laberinto.
- Timoteo, J.**, (2005). *Gestión del poder diluido: La construcción de la sociedad mediática 1989-2004*. Madrid: Editora Pearson.

- Toledano, G.; Verde, N.,** (2007). *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid: T&B Editores
- Torán, L.E.,** (1985). *El espacio en la imagen*. España: Editorial Mitre
- Torres, A.,** (2006). *Cine mundial de la A a la Z*. España: Editorial Espasa Calpe, S.A.
- Trías, E.,** (2013). *De cine. Aventuras y extravíos*. España: Círculo de lectores; Galaxia Gutenberg.
- Truffaut, F.,** (2001). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial
- Urrutia, J.,** (1975). *Sistemas de comunicación*. España: Editorial Planeta.
- Utray, F.; Armenteros, M.; Benítez, A.** (eds.), (2015). *Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea*. España: Editorial Dykinson
- Vericat Turà, D.,** (2003). *Silencio, se habla. El cine según sus directores*. España: T&B Editores.
- Vila, S.,** (1997). *La escenografía. Cine y arquitectura*. España: Ediciones Cátedra. Signo e imagen.
- Weinrichter, A.,** (2002). *Pantalla Amarilla. El cine japonés*. III Festival de cine Las Palmas de Gran Canarias: T&B editores.
- Wimmer, R.; Dominick, J.,** (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Trad. Dader, J. Barcelona: Bosch Casa editorial.
- Winkin, Y.,** (2008) *La nueva comunicación*. España: Editorial Kairos. Sexta edición.
- Zapater, J.,** (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.
- Zavala, J.; Castro-Villacañas, E.; Martínez, A.,** (2000). *Lo que yo te diga. El cine contado con sencillez*. España: Maeva.

Zumalde, I., (2011). *La experiencia fílmica. Cine, pensamiento y emoción*. España: Ediciones Cátedra. Signo e imagen .

Zunzunegui, S., (1989). *Pensar la imagen*. España: Ediciones Cátedra. Universidad del País Vasco Signo e Imagen

Zunzunegui, S., (1998). *La mirada plural*. Madrid: Ediciones Cátedra

Zunzunegui Diez, S., (2005). *Bresson*. En Zapater, J. (ed.), (2005). *El camino del cine europeo II. Cuatro miradas*. Pamplona, España: Artyco.

12.2. HEMEROGRÁFICAS

ARTECONTEXTO (2010). *Dossier: 30 años sin Barthes*. Publicación trimestral ARTEHOY publicaciones y GESTION S.L. España.

Casas-Delgado, I., (2013). *In Nolan we trust*. Revista Frame 9. Universidad de Sevilla

12.3. DIGITALES

Álvarez, R., (2016). *Netflix ya supera los 75 millones de usuarios en el mundo y su crecimiento es imparable* [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.xataka.com/streaming/netflix-ya-supera-los-75-millones-de-usuarios-en-el-mundo-y-su-crecimiento-es-imparable> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Anónimo, (2014). *Modelos del proceso comunicativo: modelos científicos* [Recurso online]. Recuperado en: <https://mcientificos28.wordpress.com/teorias/modelo-de-abraham-moles/> en fecha 20 de octubre, 2015.

Anónimo, (2015). *Wuaki.tv cuenta con 2,5 millones de usuario* [Recurso online]. Recuperado en: <http://www.lavanguardia.com/vida/20160630/402869717256/wuaki-tv-cuenta-con-2-5-millones-de-usuarios-en-espana.html> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Anónimo, (2015). *Yomvi supera el millón de usuarios* [Recurso online]. Recuperado:
<http://www.lavanguardia.com/tecnologia/internet/20151026/54437455206/yomvi-usuarios-movistar.html> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Cascón Baños, J., (2016). *Wuaki.tv llega a los 2,5 millones de usuarios en España* [Recurso online]. Recuperado en:
<http://www.frikipandi.com/public/post/wuaki-tv-llega-los-25-millones/> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Compañía Teatro Nexo (S/A). *El Concepto de Espacio Escénico (Adolphe Appia)*. Compañía Nexo Teatro. Recuperado en:
<http://www.nexoteatro.com/Adolphe%20Appia.htm> en fecha 26 de enero, 2016

Cruz, C., (2016). *Netflix se queda corta en el crecimiento de base de suscriptores* [Recurso online]. Recuperado en: <https://www.cnet.com/es/noticias/netflix-se-queda-corta-en-el-crecimiento-de-base-de-suscriptores/> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Días de cine (2016). *Días de cine - Krzysztof Kieslowski*. Días de cine. Recuperado en:
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/dias-de-cine/dias-cine-krzysztof-kieslowski/3528632/>

Josh, (2016). *Wuaki.tv supera los 2,5 millones de usuarios* [Recurso online]. Recuperado en <https://bandaancha.eu/foros/wuaki-tv-supera-2-5-millones-usuarios-1723176> en fecha 15 de diciembre, 2016.

López, M., (2016). *Netflix saca pecho: así ha crecido la compañía con sus últimos movimientos* [Recurso online]. Recuperado en:
<https://www.genbeta.com/multimedia/netflix-saca-pecho-asi-ha-crecido-la-compania-con-sus-ultimos-movimientos> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Macnabb, G., (S.F.) *Interstellar director Christopher Nolan defends himself against 'mumbling' complaints* [Recurso online]. Recuperado en:

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/interstellar-director-christopher-nolan-defends-himself-against-mumbling-complaints-9935697.html> en fecha: 02 de mayo, 2016

Navarro Ariza, J.J. (1987). *El filósofo Abraham Moles afirma que "vivimos bajo el imperio de los signos" y destaca el papel del diseñado* [Recurso online]. Recuperado en: http://elpais.com/diario/1987/10/15/cultura/561250806_850215.html en fecha 15 de julio, 2013.

Nieves-Padilla, J., (2017). *Netflix arranca el año 2017 con más usuarios.* [Recurso online]. Recuperado en: <http://www.esmandau.com/2017/01/netflix-arranca-el-ano-2017-con-mas-usuarios/> en fecha 03 de febrero, 2017.

Radulescu, R (S/A). *Movies in color.* <http://moviesincolor.com/tagged/christopher-nolan>

Richter, F., (2016). *Online Platforms Double Down on TV Programming.* [Recurso online]. Recuperado de: <https://www.statista.com/chart/6290/netflix-amazon-content-investment/> en fecha 15 de diciembre, 2016.

Rus, O., (2015). *Simbología: Alan Ball y Julio Medem. Giro de Guion.* Recuperado de: <http://girodeguion.blogspot.com.es/2015/05/simbologia-alan-ball-y-julio-medem.html>

Villar, N., (2017). *El secreto mejor guardado de Netflix para convertir a sus usuarios en "Adictos al streaming"* [Recurso online]. Recuperado en: <http://www.infobae.com/america/entretenimiento/2017/01/18/el-secreto-mejor-guardado-de-netflix-para-convertir-a-sus-usuarios-en-adictos-al-streaming/> en fecha 03 de febrero, 2017

Zenith, (2014). *Wuaki.tv: la española que planta cara a Netflix y Amazon.* [Recurso online]. Recuperado de: <http://blogginzenith.zenithmedia.es/wuaki-tv-alcanza-el-millon-de-usuarios-las-claves-de-su-exito/> en fecha 15 de diciembre, 2016

12.4. TESIS

- Chan, M.,** (2011). *Ideal and compilation: an inquiry into the notion of liberty, equality and fraternity in Kieslowski's Three colours trilogy* [Tesis maestría]. Hong Kong: Universidad de Hong Kong
- Dziekonska, E.,** (S/A). *The best of all worlds: public, personal, and inner realms in the films of Krzysztof Kieslowski* [Tesis doctoral]. Londres: University College London
- Hill-Parks, E.,** (2010). *Discourses of cinematic culture and the Hollywood director: The development of Christopher Nolan's auteur persona* [Tesis doctoral]. Reino Unido: Newcastle University
- Johnson, M.,** (2014). *Recapturing the byronic hero: Christopher Nolan's Batman films* [Tesis doctoral]. Estados Unidos: University of Arizona
- Kubiak, K.,** (2011). *"Are you watching closely?": cinematic deception in Christopher Nolan's Memento, The prestige, and Inception* [Tesis grado]. Estados Unidos: Colorado State University
- Liu, X.,** (2010). *Collaborative orientalism: from Hollywood's Yellow-Perils to Zhang Yimou's Red Trilogy*. [Tesis maestría]. Estados Unidos: Graduate College of Bowling Green State University
- Rodríguez de Austria, A.,** (2015). *Análisis crítico del discurso en la narrativa audiovisual. Metodología y estudio de caso: La trilogía Batman de C. Nolan* [Tesis doctoral]. España: Universidad de Sevilla
- Sánchez Román, M.,** (2015). *Superhéroes en la pantalla de la guerra contra el terror. Un estudio semiótico-discursivo a las trilogías cinematográficas Iron Man y The Dark Night* [Tesis doctoral]. España: Universitat de Barcelona

Sigfússon, S., (2015). *The death of woman as a catalyst for Character development and plot in the films of Christopher Nolan* [Tesis doctoral]. Islandia: Universidad de Islandia

Yuan, Y., (2016) *Subtitling chinese cinema: a case study of Zhang Yimou's films.* [Tesis doctoral]. Reino Unido: University of Glasgow

Zhang, D., (2010). *Impressions of China: Zhang Yimou's outdoor theme productions.* [Tesis maestría]. Australia: Queensland University of Technology

12.5. OTROS

Biblioteca Hispania. (1984). *El cine, su técnica y su historia.* Primera parte: Méndez-Leite Von Hafe, F.; Segunda parte: Enciclopedia Temática Sopema. España: Editorial Ramón Sopema

Derrida, J., (1998). *De la gramatología.* Traducción de Del Barco, O.; Ceretti, C.. México: Edición digital de Derrida en Castellano.

12.6. AUDIOVISUALES

Aronofsky, D. (Dir.), (2006). *La fuente de la vida* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros Picture; 20th Century Fox

Aronofsky, D. (Dir.), (2010). *El cisne negro* [Filme]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures

Boyle, D., (1996) *Trainspotting* [Filme]. Reino Unido: Channel Four Films; Figment Film; The Noel Gay Motion Picture Company

Cameron, J., (Dir.), (2009). *Avatar* [Filme]. Estados Unidos: 20th Century Fox

Cody, D., (2009). *United States of Tara* [Serie]. Estados Unidos: Showtime; DreamWorks Television

Coen, E.; Coen, J. (Dir.), (1998). *El gran Lebowski* [Filme]. Estados Unidos: Working Title Films

- Coppola, F.** (Dir.), (1979). *Apocalypse Now* [Filme]. Estados Unidos: United Artists
- Cousins, M.** (Dir.), (2015). *The story of film* [Serie Documental]. Reino Unido: Cameo;
Avalon
- Cuarón, A.** (Dir.), (2013). *Gravity* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Picture
- Dante, J.** (Dir.), (1987). *El chip prodigioso* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros.
Pictures
- Demme, J.** (Dir.), (1991). *El silencio de los corderos* [Filme]. Estados Unidos: Orion
Pictures
- Fincher, D.** (Dir.), (1999). *El club de la lucha* [Filme]. Estados Unidos: Fox 2000
Pictures
- González Iñárritu, A.** (Dir.), (2000). *Amores perros* [Filme]. México: Altavista Films
- González Iñárritu, A.** (Dir.), (2003). *21 gramos* [Filme]. México; Estados Unidos:
Focus Features
- González Iñárritu, A.,** (Dir.)(2006). *Babel* [Filme]. Estados Unidos; México; Japón:
Paramount Pictures
- González Iñárritu, A.,** (Dir.), (2015). *The Revenant* [Filme]. Estados Unidos: 20th
Century Fox
- Johar, K.** (Dir.), (2010). *Mi nombre es Khan* [Filme]. India: Dharma Productions
- Johnson, R.** (Dir.), (2012). *Looper* [Filme]. Estados Unidos: Sony Pictures; TriStar
Pictures
- Harron, M.,** (Dir.^a) (2000). *American Psycho* [Filme]. Estados Unidos: Lions Gate
- Howard, R.** (Dir.), (2001). *Una mente maravillosa.* [Filme]. Estados Unidos:
Dreamworks; Universal Pictures; Imagine Entertainment
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1975). *El personal* [TV Filme]. Polonia: Zespól Filmowy
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1976). *La cicatriz* [Filme]. Polonia: Film Polski

- Kieslowski, K.** (Dir.), (1987). *El azar* [Filme]. Polonia: Film Polski
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1988). *No matarás* [TV Filme]. Polonia: Film Polski
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1988). *No amarás* [TV Filme]. Polonia: Film Polski
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1989). *Decálogo* [TV Filme - Colección]. Polonia: Polish TV;
Poltel (CWPiFTV)
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1991). *La doble vida de Verónica* [Filme]. Polonia, Francia:
Miramax
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1993). *Tres colores: Azul* [Filme]. Polonia; Francia: Miramax
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1994). *Tres colores: Blanco* [Filme] Polonia; Francia: Miramax
- Kieslowski, K.** (Dir.), (1994). *Tres colores: Rojo* [Filme] Polonia; Francia: Miramax
- Kim Ki-duk** (Dir.), (2003). *Primavera, verano, otoño, invierno...y primavera* [Filme].
Corea del sur: Cineclick Asia
- Kubrick, S.** (Dir.), (1968). *2001: Odisea en el espacio* [Filme]. Reino Unido; Estados
Unidos: MGM
- Lucas, G.** (Dir.), (1980). *La guerra de las galaxias. Episodio V:El imperio contraataca*
[Filme]. Estados Unidos: 20Th Century Fox
- Marshall, P.,** (Dir.^a) (1990). *Despertares* [Filme]. Estados Unidos: Columbia Pictures
- McQueen, S.** (Dir.), (2013). *12 años de esclavitud*. [Filme]. Estados Unidos: Summit
Entertainment
- Melendo Cruz, A.,** (2011). *Introducción al análisis cinematográfico* [Documental
educativo]. España: Servicio de publicaciones. Universidad de Córdoba
- Mendes, S.** (Dir.), (2012). *Skyfall*. [Filme]. Reino Unido: MGM; Columbia Pictures
- Miller, G.** (Dir.), (2015). *Mad Max: Fury Road* [Filme]. Australia: Warner Bros.
Pictures

Naïm, O. (Dir.), (2004). *La memoria de los muertos* [Filme]. Estados Unidos: Lions Gate Films

Night Shyamalan, M. (Dir.), (2002). *Señales* [Filme]. Estados Unidos: Touchstone Pictures

Nolan, C. (Dir.), (1997). *Doodlebug* [Corto]. Reino Unido

Nolan, C. (Dir.), (1998). *Following* [Filme]. Reino Unido:

Nolan, C. (Dir.), (2000). *Memento* [Filme]. Estados Unidos: Summit Entertainment

Nolan, C. (Dir.), (2006). *El truco final: El prestigio* [Filme]. Reino Unido; Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; Touchstone Pictures

Nolan, C. (Dir.), (2008). *El caballero oscuro* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros.

Nolan, C. (Dir.), (2010). *Origen* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

Nolan, C. (Dir.), (2014). *Interstellar* [Filme]. Estados Unidos; Reino Unido; Canadá: Paramount Pictures; Warner Bros. Pictures

Pfister, W. (Dir.), (2014). *Transcendence* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

Sargeant, J. (Dir.), (2007). *Sybil* [TV Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Television

Spielberg, S. (Dir.), (1975). *Tiburón* [Filme]. Estados Unidos: Universal Pictures

Spielberg, S. (Dir.), (1977). *Encuentros en la tercera fase* [Filme]. Estados Unidos: Columbia Pictures

Spielberg, S. (Dir.), (1997). *Amistad* [Filme]. Estados Unidos: Dreamworks Pictures

Tarantino, Q. (Dir.), (2003). *Kill Bill* [Filme]. Estados Unidos: Miramax Films

Wachowski, L; Wachowski, L., (Dir.), (1999). *The Matrix* [Filme]. Estados Unidos: Warner Bros. Picture

Wachowski, L; Wachowski, L.; Tykwer, T. (Dir.), (2012). *El atlas de las nubes* [Filme]. Alemania: Warner Bros. Picture; Universal Pictures

- Ward, V.** (Dir.), (1998). *Más allá de los sueños* [Filme]. Estados Unidos: Poygram Film Entertainment
- Welles, O.** (Dir.), (1941). *Ciudadano Kane* [Filme]. Estados Unidos: RKO; Mercury Theatre Productions
- Willmon, B.,** (2013). *House of cards* [Serie]. Estados Unidos: *Netflix*
- Zhang, Y.** (Dir.), (1987). *Sorgo rojo* [Filme]. China: Xi'an Film Studio
- Zhang, Y.** (Dir.), (1991). *La linterna roja* [Filme]. China; Hong Kong; Taiwán: Century Communications; ERA International; Salon Films
- Zhang, Y.** (Dir.), (1994). *Vivir!* [Filme]. China: Era International Ltd; Shanghai Film Studios
- Zhang, Y.** (Dir.), (1995). *La joya de Shanghái* [Filme]. China; Francia: Shanghai Film Studio; Alpha Films; UGC Images; La Sept Cinéma
- Zhang, Y.** (Dir.), (2002). *Hero* [Filme] China: Intercom
- Zhang, Y.** (Dir.), (2004). *La casa de las dagas voladoras* [Filme]. China: Sony Pictures
- Zhang, Y.** (Dir.), (2006). *La maldición de la flor dorada* [Filme]. China: Sony Pictures
- Zheng, J.** (Dir.), (1983). *Uno y ocho* [Filme]. China
- Znyder, Z.** (Dir.), (2013). *El hombre de Acero* [Filme]. Estados Unidos; Canadá; Reino Unido: Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures; Atlas Entertainment

12.7. PERIÓDICOS DIGITALES

<http://www.elmundo.es/ciencia/2014/12/21/5495badeca474198758b457b.html>

<http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-christopher-nolan-hay-ver-interstellar-mas-vez-entenderla-20150402172126.html>

http://www.abc.es/hemeroteca/historico-17-08-2007/abc/CastillaLeon/sonorama-musica-y-cine-con-filosofia-independiente_164410217259.html

http://elpais.com/diario/1989/02/20/internacional/603932418_850215.html

<http://www.20minutos.es/noticia/2667722/0/trilogia-tres-colores/azul-blanco-rojo/kieslowski-cine/>

<http://eleconomista.com.mx/notas-online/entretenimiento/2009/03/18/cine-no-tiene-nacionalidad-inarritu>

<http://cinemania.elmundo.es/noticias/las-21-mejores-peliculas-de-artes-marciales-del-siglo-xxi/>

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/interstellar-director-christopher-nolan-defends-himself-against-mumblin-complaints-9935697.html>

<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/11198035/Christopher-Nolan-the-enigma-behind-Interstellar.html>

<http://www.huffingtonpost.co.uk/news/christopher-nolan/>

<https://www.theguardian.com/film/2014/nov/04/-sp-christopher-nolan-interstellar-rebooted-blockbusters>

<http://www.fotogramas.es/Peliculas/La-Maldicion-de-la-Flor-Dorada>

<http://www.lavanguardia.com/vida/20160630/402869717256/wuaki-tv-cuenta-con-2-5-millones-de-usuarios-en-espana.html>

<http://www.europapress.es/portaltic/internet/noticia-wuakitv-cuenta-25-millones-usuarios-espana-20160630123214.html>

<http://www.businessinsider.com/movie-attendance-over-the-years-2015-1>

<http://www.businessinsider.com/record-setting-box-office-thanks-star-wars-2015-12>

<https://www.theguardian.com/film/christopher-nolan>

<http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/christopher-nolans-memento-get-remake-840587>

<http://www.independent.co.uk/search/site/nolan%2520>

12.8. PÁGINAS WEBS CONSULTADAS

12.8.1. FilmAffinity

<http://www.filmaffinity.com/es/film931317.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/search.php?type=director&stext=christopher+nolan>

<http://www.filmaffinity.com/es/search.php?type=director&stext=Krzysztof+Kieslowski>

<http://www.filmaffinity.com/es/search.php?type=director&stext=zhang+yimou>

<http://www.filmaffinity.com/es/film974502.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film903258.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film158116.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film737563.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film703345.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film311623.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film597294.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film536122.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film704416.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film971380.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film343841.html>

<http://www.filmaffinity.com/es/film931317.html>

12.8.2. IMDB

http://www.imdb.com/name/nm0955443/?ref=nm_sr_1

http://www.imdb.com/title/tt0473444/?ref=nm_flmg_dr_13

http://www.imdb.com/title/tt0385004/?ref=nm_flmg_dr_15

http://www.imdb.com/title/tt0299977/?ref=nm_flmg_dr_17

http://www.imdb.com/title/tt0093206/?ref=nm_flmg_dr_30

http://www.imdb.com/name/nm0001425/?ref=nm_sr_2

http://www.imdb.com/title/tt0111495/?ref=nm_flmg_wr_7

http://www.imdb.com/title/tt0111507/?ref=nm_flmg_wr_8

http://www.imdb.com/title/tt0108394/?ref=nm_flmg_wr_9

http://www.imdb.com/title/tt0101765/?ref=nm_flmg_wr_10

http://www.imdb.com/name/nm0634240/?ref=nm_sr_1

http://www.imdb.com/title/tt5207922/?ref=nm_flmg_wr_2

http://www.imdb.com/title/tt0816692/?ref=nm_flmg_wr_3

http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref=nm_flmg_wr_6

http://www.imdb.com/title/tt0482571/?ref=nm_flmg_wr_8

12.8.3. Infobae

<http://www.infobae.com/america/entretenimiento/2017/01/25/netflix-alcanzo-los-938-millones-de-usuarios-supero-a-los-suscriptores-nacionales-de-las-companias-de-cable-en-eeuu/>

<http://www.infobae.com/tecnologia/2016/11/30/netflix-permitira-descargar-series-y-peliculas-para-verlas-offline/>

12.8.4. Instagram

<https://www.instagram.com/p/BP5IuETAXFc/>

<https://directors-vision.com/2017/02/01/nolans-doodlebug/>

<https://www.instagram.com/p/BPslULMgat4/>

<https://www.instagram.com/p/BPkTMB3AbJ4/>

<https://www.instagram.com/p/BPQUSfSgLbV/>

<https://www.instagram.com/p/BOfRS04hnf/>

https://www.instagram.com/p/BNuYp_BhTLb/

<https://www.instagram.com/p/BNXFxozhUHF/>

<https://www.instagram.com/christophernolanofficial/>

<https://www.instagram.com/p/BP-spgUg9Zt/>

12.8.5. ISSUU

[https://issuu.com/victormartin23/docs/cine en el s. xxi](https://issuu.com/victormartin23/docs/cine_en_el_s._xxi)

[https://issuu.com/laindemacias/docs/historia del cine](https://issuu.com/laindemacias/docs/historia_del_cine)

<https://issuu.com/mazzymazzy/docs/226090239-tecnicas-de-guion-para-ci>

<https://issuu.com/jesusdiary/docs/maquetacioncs5>

https://issuu.com/hugomgris/docs/piratasdelespacio_issuuu

[https://issuu.com/ivangarcia_ph/docs/historia del cine](https://issuu.com/ivangarcia_ph/docs/historia_del_cine)

12.8.6. Ministerio de educación, cultura y deporte

<https://www.educacion.gob.es/teseo/irGestionarConsulta.do>

<http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/naec/portada.html>

http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/ehc/2006-2007/graficos/0206_GRAFICOS_CAPITULO_6.pdf

[http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/naec/2015/Anuario de Estadisticas Culturales 2015.pdf](http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/naec/2015/Anuario_de_Estadisticas_Culturales_2015.pdf)

<http://www.mcu.es/culturabase/cgi/um?M=/t20/p20&O=culturabase&N=&L=0>

<http://www.mcu.es/culturabase/cgi/um?M=/t20/p20/a2005/&O=pcaxis&N=&L=0>

[http://www.mcu.es/culturabase/pdf/Estadistica de Cinematografia Produccion Exhibicion Distribucion y Fomento.pdf](http://www.mcu.es/culturabase/pdf/Estadistica_de_Cinematografia_Produccion_Exhibicion_Distribucion_y_Fomento.pdf)

<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/el-icaa/organizacion.html>

12.8.7. Motion Picture Association of America

<http://www.mpa.org/press/booming-global-box-office-takes-center-stage-at-cinemacon-reaches-record-38-3-billion-in-2015/#.WO5HP2nyiUI>

<http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2016/04/TMS-Infographic-2016.jpg>

<http://www.oscars.org/sci-tech>

<http://www.oscars.org/science-technology/technology-history>

12.8.8. Real Academia de la Lengua Española

<http://dle.rae.es/>

<http://dle.rae.es/?id=A58xn3c>

<http://dle.rae.es/?id=9GEVVQS>

<http://dle.rae.es/?id=9FsbsGu>

<http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>

12.8.9. Rotten Tomatoes

https://www.rottentomatoes.com/celebrity/zhang_yimou/

https://www.rottentomatoes.com/m/curse_of_the_golden_flower

https://www.rottentomatoes.com/m/house_of_flying_daggers

<https://www.rottentomatoes.com/m/hero>

https://www.rottentomatoes.com/m/red_sorghum

https://www.rottentomatoes.com/celebrity/krzysztof_kieslowski/

https://www.rottentomatoes.com/m/1058966_red

<https://www.rottentomatoes.com/m/white>

https://www.rottentomatoes.com/m/double_life_of_veronique

https://www.rottentomatoes.com/celebrity/christopher_nolan/

https://www.rottentomatoes.com/m/interstellar_2014

<https://www.rottentomatoes.com/m/inception>

<https://www.rottentomatoes.com/m/prestige>

<https://www.rottentomatoes.com/m/memento>

12.8.10. Scribd

<https://es.scribd.com/doc/58571297/DICCIONARIO-DE-CINE>

<https://es.scribd.com/doc/58571297/DICCIONARIO-DE-CINE>

<https://es.scribd.com/doc/17237057/tipos-montaje>

<https://es.scribd.com/document/33746517/Como-habla-el-cine-El-montaje-cinematografico>

<https://es.scribd.com/doc/50665650/Los-Metodos-de-montaje>

<https://es.scribd.com/doc/39231573/Tecnica-de-Montaje-Cinematografico1-Reisz>

<https://es.scribd.com/presentation/36583154/Montaje-Audiovisual>

<https://es.scribd.com/document/149263924/Vision-Del-Cineasta>

<https://es.scribd.com/document/224419509/Manual-El-Cine-y-Sus-Lenguajes>

<https://es.scribd.com/doc/8579049/Charles-Sanders-Pierce-Definicion-y-Clasificacion-Del-Signo>

<https://es.scribd.com/doc/306276229/Lenguaje-Integral-Kenneth-Goodman>

12.8.11. Sensacine

<http://www.sensacine.com/actores/actor-5543/biografia/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-47263/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-108517/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-56871/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-31297/>

<http://www.sensacine.com/actores/actor-9231/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-85307/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-74338/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-8291/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-97414/>

<http://www.sensacine.com/actores/actor-30367/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-25744/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-143692/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-108998/>

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-114782/>

12.8.12. Slideshare

<https://www.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=christopher+nolan+>

<https://www.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=zhang+yimou&ud=any&ft=all%26%2310216%3B=es&sort=>

<https://www.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=krzysztow+kieslowski+&ud=any&ft=all%26%2310216%3B=es&sort=>

<https://www.slideshare.net/jacosol/norma-apa-con-ejemplos>

https://es.slideshare.net/wikiwikiwiki/lenguaje-cinematografico-2552744?next_slideshow=1

<https://es.slideshare.net/albertofilosofia/el-lenguaje-cinematografico-7786379>

<https://es.slideshare.net/mcecilia189/semiotica-y-semantica>

<https://es.slideshare.net/Cemlire/teora-de-charles-morris>

<https://es.slideshare.net/lauelicont/el-modelo-orquestal-de-comunicacin-el-modelo-de-comunicacin-de-palo-alto>

12.8.13. Statista

<https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>

<https://www.statista.com/statistics/264396/frequency-of-going-to-the-movies-in-the-us/>

<https://www.statista.com/statistics/264399/preferred-place-of-movie-consumption-in-the-us/>

<https://www.statista.com/statistics/270908/the-10-most-pirated-movies-of-2012/>

<https://www.statista.com/statistics/252727/leading-film-markets-worldwide-by-number-of-films-produced/>

<https://www.statista.com/statistics/307378/average-cinema-admission-price-worldwide/>

<https://es.statista.com/estadisticas/480680/pirateria-lucro-cesante-valor-de-la-industria-del-cine-espana/>

<https://es.statista.com/estadisticas/474563/penetracion-del-cine-en-espana-por-comunidad-autonoma/>

<https://es.statista.com/estadisticas/493587/cine-penetracion-en-espana/>

<https://es.statista.com/grafico/6276/netflix-sorprende-a-wall-street/>

<https://www.statista.com/chart/7893/customer-satisfaction-video-streaming-services/>

<https://es.statista.com/grafico/5862/espana-quinto-pais-del-mundo-en-descargas-ilegales/>

<https://es.statista.com/estadisticas/480715/pirateria-lucro-cesante-valor-de-la-industria-de-la-television-espana/>

<https://www.statista.com/chart/6994/pay-tv-providers-in-the-us/>

<https://www.statista.com/topics/1309/pay-tv/>

<https://www.statista.com/topics/977/television/>

<https://www.statista.com/topics/964/film/>

<https://www.statista.com/topics/852/box-office/>

<https://www.statista.com/topics/842/netflix/>

<https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>

<https://www.statista.com/statistics/259985/global-filmed-entertainment-revenue/>

<https://www.statista.com/statistics/243875/revenue-of-the-tv-industry-in-the-us-by-source/>

<https://www.statista.com/outlook/200/100/digital-media/worldwide#>

<https://www.statista.com/outlook/201/100/video-on-demand/worldwide>

<https://www.statista.com/outlook/201/100/video-on-demand/worldwide#>

<https://www.statista.com/outlook/15010100/102/television-sets/europe#>

<https://www.statista.com/outlook/206/100/video-streaming--svod-/worldwide#>

12.8.14. Taste

<https://www.taste.io/movies/person?p=zhang-yi-mou-Hkt9UCtpd>

https://www.taste.io/movies/curse-of-the-golden-flower-2006-B1SFez_mhQz

https://www.taste.io/movies/house-of-flying-daggers-2004-Sy_IIxO7nXz

https://www.taste.io/movies/red-sorghum-1987-SkHSCoa_

<https://www.taste.io/movies/hero-2002-HyrMeXum2Xz>

https://www.taste.io/movies/person?p=krzysztof-kieslowski-Hy664_K6O

<https://www.taste.io/movies/three-colors-red-1994-HkmoxLOX3QM>

<https://www.taste.io/movies/three-colors-white-1994-BkHoeLu7nXf>

https://www.taste.io/movies/the-double-life-of-veronique-1991-S1aVZB_QnXz

<https://www.taste.io/movies/three-colors-blue-1993-S1IoeUdXnXf>

<https://www.taste.io/movies/person?p=christopher-nolan-ByqTzVu6O>

<https://www.taste.io/movies/interstellar-2014-SyEPZOm3QG>

https://www.taste.io/movies/inception-2010-SJGB_e_QhQG

<https://www.taste.io/movies/the-prestige-2006-B1558OQ2QM>

https://www.taste.io/movies/memento-2000-rJiHxx_7nmz

12.8.15. The Numbers

<http://www.the-numbers.com/market/sources>

<http://www.the-numbers.com/market/genres>

<http://www.the-numbers.com/movies/production-countries/#tab=year>

<http://www.the-numbers.com/movies/production-countries/#tab=territory>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/released-in-2016>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/genres/>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/>

<http://www.the-numbers.com/market/creative-type/Super-Hero>

<http://www.the-numbers.com/market/source/Based-on-Fictional-Book-or-Short-Story>

<http://www.the-numbers.com/market/source/Based-on-Factual-Book-or-Article>

<http://www.the-numbers.com/market/source/Remake>

<http://www.the-numbers.com/market/creative-type/Dramatization>

<http://www.the-numbers.com/market/source/Based-on-Comic-or-Graphic-Novel>

<http://www.the-numbers.com/market/source/Original-Screenplay>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/domestic/all-movies/cumulative/all-time>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/international/all-movies/cumulative/all-time>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/domestic/all-movies/creative-types/super-hero>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/international/all-movies/creative-types/super-hero>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/creative-types/super-hero>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/domestic/all-movies/sources/remake>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/sources/remake>

<http://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/>

12.8.16. Vimeo

<https://vimeo.com/115532840>

12.8.17. Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=oGnMxEnci1k>

https://www.youtube.com/playlist?annotation_id=annotation_585166&feature=iv&list=PL2EE451F88D03A331&src_vid=AiJP0M-5Mjc

https://www.youtube.com/playlist?annotation_id=annotation_620907&feature=iv&list=PL6BAC82834C26EA79&src_vid=f_XHjqABQQA

https://www.youtube.com/playlist?annotation_id=annotation_428701&feature=iv&list=PL2EE451F88D03A331&src_vid=kROlgEPoSVA

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL8E9572F9101B50C9>

<https://www.youtube.com/watch?v=C4aPgCk9AD4>

<https://www.youtube.com/watch?v=jf5wpXvz0Fg>

<https://www.youtube.com/watch?v=7TLFDPmmpQ0>

<https://www.youtube.com/watch?v=JbQZ1avgEDM>

<https://www.youtube.com/watch?v=EecLJK4eI4Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=XFiZ-qR4OIi>

<https://www.youtube.com/watch?v=zPbLBiWxXFU>

<https://www.youtube.com/watch?v=TEVIDb43v-4>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ym2NhEHt0t0>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ym2NhEHt0t0>

<https://www.youtube.com/watch?v=7TLFDPmmpQ0&t=244s&list=PLz9WuRthriUxIQgCMVALVvDy8hpB2awBM&index=1>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZWl2s52SSFA>

<https://www.youtube.com/watch?v=LDagtOmhkGo>

<https://www.youtube.com/watch?v=UKFyCg57CPY>

<https://www.youtube.com/watch?v=ChJpyG5XsZs>

<https://www.youtube.com/watch?v=zwRXr76dyKo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Vmf2PYK7d2k>

<https://www.youtube.com/watch?v=yOjaKACxh-Y>

https://www.youtube.com/results?search_query=house+of+flying+daggers+fight+scene

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAMI3MdZ8-o>

https://www.youtube.com/watch?v=d57MBA_hlb8

<https://www.youtube.com/watch?v=voDNwH7jZ8M>

<https://www.youtube.com/watch?v=mqfRQTkatCo>

<https://www.youtube.com/watch?v=heJE3z7jSk0>

<https://www.youtube.com/watch?v=voDNwH7jZ8M&t=97s>

<https://www.youtube.com/watch?v=sZ7BTXbhwNA&list=PLC7A9C02C6574893E>

https://www.youtube.com/watch?v=gqv1kR68z_I

<https://www.youtube.com/watch?v=YJuMlgLsYOU>

<https://www.youtube.com/watch?v=cTxTWwwab5s&t=7s>

<https://www.youtube.com/watch?v=fMoNMiuZI8M>

<https://www.youtube.com/watch?v=L1A2b2ZcXFI>

<https://www.youtube.com/watch?v=ojh93C3z45A&t=4s>

<https://www.youtube.com/watch?v=0AljLZf-Glg>

<https://www.youtube.com/watch?v=fFVUELMqXe8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Gvge7oZ7nIQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=0BVKEaXhWak>

<https://www.youtube.com/watch?v=fvIXe5f06wo>

<https://www.youtube.com/watch?v=keDYwjvmFDw>

<https://www.youtube.com/watch?v=EWPBkwPXoIo>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZrevOz7YW8>

<https://www.youtube.com/watch?v=998f-cyYs80>

<https://www.youtube.com/watch?v=DgE15H5wnJQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=zgpf-UHsgWA>

<https://www.youtube.com/watch?v=7102p9CC0tw>

<https://www.youtube.com/watch?v=yqIPi49M1ko>

<https://www.youtube.com/watch?v=6Jk7aESgKAo>

<https://www.youtube.com/watch?v=150FhRUH9xM>

<https://www.youtube.com/watch?v=-1ru6xV7SOM>

<https://www.youtube.com/watch?v=QT3sYqfxyyk>

https://www.youtube.com/watch?v=EjS8G_utjew

<https://www.youtube.com/watch?v=6Jk7aESgKAo&list=PL8irOu1y246QvbQHqZIMWXMuwCnC8k1a2>

<https://www.youtube.com/watch?v=zc4uUXDaD6Y&list=PL6BZqFJDuwqbrrjp4iZxbF0IT7Nb0i3IH>

<https://www.youtube.com/watch?v=xo3N9Brp2CU>

<https://www.youtube.com/watch?v=i8DrYtDCjKI>

<https://www.youtube.com/watch?v=uXCoXW8lr0k>

<https://www.youtube.com/watch?v=Po8VJFjWkHk&feature=youtu.be&app=desktop>

<https://www.youtube.com/watch?v=ojh93C3z45A&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=cTxTWwwab5s&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=Po8VJFjWkHk>

<https://www.youtube.com/watch?v=crLW6tG14LM>

<https://www.youtube.com/watch?v=hFtX4MzcKKo>

<https://www.youtube.com/watch?v=K4j1A2piHyM>

https://www.youtube.com/watch?v=k7aiX7_1X9s

<https://www.youtube.com/watch?v=iN9gdOZ45D8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Sv9WzXekSiw>

<https://www.youtube.com/watch?v=ElI8-3f03L4>

https://www.youtube.com/results?search_query=interstellar+first+scene

<https://www.youtube.com/watch?v=Xc1oZzVJ2RI>

<https://www.youtube.com/watch?v=8PxthLnhAm4>

<https://www.youtube.com/watch?v=oXdunGgH6u8>

https://www.youtube.com/watch?v=St_DHtSBsI

<https://www.youtube.com/watch?v=QkNEdw8ArE4>

<https://www.youtube.com/watch?v=u-Iy3JyPA0g>

<https://www.youtube.com/watch?v=Kaw5VqKbh00>

<https://www.youtube.com/watch?v=hsLxTo0bQbQ>

https://www.youtube.com/watch?v=d57MBA_hlb8

<https://www.youtube.com/watch?v=ZWl2s52SSFA>

<https://www.youtube.com/watch?v=RCiBnZeUuh0>

<https://www.youtube.com/watch?v=k5UvFeGEGhQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAMI3MdZ8-o>

<https://www.youtube.com/watch?v=LDagtOmhkGo>

<https://www.youtube.com/watch?v=7TLFDPmmpQ0&t=244s&list=PLz9WuRthriUxIQgCMVALVvDy8hpB2awBM&index=1>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ym2NhEHt0t0>

<https://www.youtube.com/watch?v=7TLFDPmmpQ0>

<https://www.youtube.com/watch?v=u1R4CFUxj9c>

<https://www.youtube.com/watch?v=g4t-kn9M5JE>

https://www.youtube.com/watch?v=jUpA7Qma_9E

<https://www.youtube.com/watch?v=tYScJZWhaHA>

<https://www.youtube.com/watch?v=IEescTqaL1Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=1b1ibbFGPSE>

https://www.youtube.com/watch?v=qduOF_sl1IQ

<https://www.youtube.com/watch?v=VtH6kiPbMBw>

<https://www.youtube.com/watch?v=u-Iy3JyPA0g&t=41s>

<https://www.youtube.com/watch?v=OXFzgHNYs9U>

<https://www.youtube.com/watch?v=qVvkix-asFo>

<https://www.youtube.com/watch?v=QkNEdw8ArE4&t=38s>

https://www.youtube.com/watch?v=d57MBA_hIb8&t=70s

<https://www.youtube.com/watch?v=4HRO8mD9JD4>

<https://www.youtube.com/watch?v=hsLxTo0bQbQ&t=51s>

<https://www.youtube.com/watch?v=mOANs2OaCwA>

<https://www.youtube.com/watch?v=8nkObk3u3bY>

<https://www.youtube.com/watch?v=wr6NdyP4y-k>

https://www.youtube.com/watch?v=99iawcx7E_Q

<https://www.youtube.com/watch?v=w5YZSQ5m9NY>

<https://www.youtube.com/watch?v=ictEMQ8sBvY>

<https://www.youtube.com/watch?v=ADcmjhDAyu0>

<https://www.youtube.com/watch?v=FZBeyUypNYU>

<https://www.youtube.com/watch?v=TWtP9gvKSKM>

<https://www.youtube.com/watch?v=0I4291XXZJw>

<https://www.youtube.com/watch?v=voDNwH7jZ8M&list=PLZwUrXJs2rL1Dv26uFjlqadXcnLH05zT2>

<https://www.youtube.com/watch?v=g0OjVpEDJbU>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZxbhsJOp5vQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=gJcYvDprZjY>

https://www.youtube.com/watch?v=_snT8tMtfbc&index=24&list=PL8irOu1y246QvbQHqZIMWXMuwCnC8k1a2

<https://www.youtube.com/watch?v=nIu07dYSBdo>

https://www.youtube.com/watch?v=EjS8G_utjew&t=16s

<https://www.youtube.com/watch?v=Hbe4FMGmDug>

<https://www.youtube.com/watch?v=xECEAPfdqic>

<https://www.youtube.com/watch?v=h8NU3EYTbFg>

<https://www.youtube.com/watch?v=cVaqLZmMf-k>

<https://www.youtube.com/watch?v=K6zEUQ5RVnU&list=PLXogUNdNyFStHuTBnqxTOuDvssrBOgl8c&index=13>

<https://www.youtube.com/watch?v=ojh93C3z45A&t=48s>

<https://www.youtube.com/watch?v=L1A2b2ZcXFI&t=162s>

<https://www.youtube.com/watch?v=150FhRUH9xM&index=6&list=RDMFppekfhpgQ>

<http://www.abc.es/20121011/cultura-libros/abci-sorgo-rojo-cine-chino-201210111757.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=yqIPi49M1ko&t=95s>

<https://www.youtube.com/watch?v=JrTPQU4rJrg>

<https://www.youtube.com/watch?v=junBvKGZCDc#t=192.801337>

<https://www.youtube.com/watch?v=8PhiSSnaUKk>

<https://www.youtube.com/watch?v=eGfbW9sBBuQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=viCEe6OFjOI&t=1601s>

<https://www.youtube.com/watch?v=YwxZGUK73tY>

<https://www.youtube.com/watch?v=YvaXT6eb58c>

https://www.youtube.com/watch?v=t_XMJSzJPdg

<https://www.youtube.com/watch?v=pbDfFCHY-P8>

<https://www.youtube.com/watch?v=uAMLz9I7dLs>

13. ÍNDICE DE TABLAS, FIGURAS Y GRÁFICOS

Fig. 2.1. <i>Representamen</i>	83
Tabla 2.1. Cultura de Hall	90
Gráfico 2.1 Albert Mehrabian - Regla 7%-38%-55%	108
Gráfico 5.1 Usuarios globales de <i>Netflix</i>	286
Gráfico 5.2 Ganancias por género cinematográfico 1	288
Gráfico 5.3 Ganancias por género cinematográfico 2	288
Gráfico 5.4 Ganancias por tipología 1	289
Gráfico 5.5 Ganancias por tipología 2	289
Gráfico 5.6 Porcentajes asistencia a salas de cine en España, 2015	290
Gráfico 5.7 Porcentaje asistentes a salas de cines en España de 1997-2015	291
Gráfico 5.8 Piratería en España, 2015. Impacto en cine	291
Gráfico 5.9 Piratería en España, 2015. Impacto en televisión	292
Gráfico 5.10 Lugar predilecto para consumir cine en Estados Unidos	292
Tabla 6.1 Ficha técnica <i>Memento</i>	304
Fig. 6.1 Mapa cromático introducción personaje <i>Memento</i>	306
Fig. 6.2 Mapa cromático escena clímax <i>Memento</i>	307
Fig. 6.3 Mapa cromático desenlace <i>Memento</i>	308
Tabla 6.2 Ficha técnica <i>El truco final</i>	308
Fig. 6.4 Mapa cromático introducción personaje <i>El truco final</i>	310
Fig. 6.5 Mapa cromático escena clímax <i>El truco final</i>	311
Fig. 6.6 Mapa cromático desenlace <i>El truco final</i>	312
Tabla 6.3 Ficha técnica <i>Origen</i>	313
Fig 6.7 Mapa cromático introducción personaje <i>Origen</i>	315
Fig. 6.8 Mapa cromático escena clímax <i>Origen</i>	316
Fig. 6.9 Mapa cromático desenlace <i>Origen</i>	318

Tabla 6.4 Ficha técnica <i>Interstellar</i>	320
Fig. 6.10 Mapa cromático introducción personaje <i>Interstellar</i>	322
Fig. 6.11 Mapa cromático escena clímax <i>Interstellar</i>	323
Fig. 6.12 Mapa cromático desenlace <i>Interstellar</i>	324
Tabla 6.5 Ficha técnica <i>Sorgo rojo</i>	333
Fig. 6.13 Mapa cromático introducción personaje <i>Sorgo rojo</i>	334
Fig. 6.14 Mapa cromático escena clímax <i>Sorgo rojo</i>	335
Fig. 6.15 Mapa cromático desenlace <i>Sorgo rojo</i>	337
Fig. 6.16 Mapa cromático introducción personaje <i>Hero</i>	340
Fig. 6.17 Mapa cromático escena clímax <i>Hero</i>	341
Fig. 6.18 Mapa cromático desenlace <i>Hero</i>	342
Tabla 6.7 Ficha técnica <i>La casa de las dagas voladoras</i>	343
Fig. 6.19 Mapa cromático introducción personaje <i>La casa de las dagas voladoras</i>	345
Fig. 6.20 Mapa cromático escena clímax <i>La casa de las dagas voladoras</i>	346
Fig. 6.21 Mapa cromático desenlace <i>La casa de las dagas voladoras</i>	347
Tabla 6.8 Ficha técnica <i>La maldición de la flor dorada</i>	349
Fig. 6.22 Mapa cromático introducción personaje <i>La maldición de la flor dorada</i>	350
Fig. 6.23 Mapa cromático escena clímax <i>La maldición de la flor dorada</i>	351
Fig. 6.24 Mapa cromático desenlace <i>La maldición de la flor dorada</i>	352
Tabla 6.9 Ficha técnica <i>La doble vida de Verónica</i>	364
Fig. 6.25 Mapa cromático introducción personaje <i>La doble vida de Verónica</i>	366
Fig. 6.26 Mapa cromático escena clímax <i>La doble vida de Verónica</i>	367
Fig. 6.27 Mapa cromático desenlace <i>La doble vida de Verónica</i>	368
Tabla 6.10 Ficha técnica <i>Tres colores: Azul</i>	369
Fig. 6.28 Introducción personaje <i>Tres colores: Azul</i>	371
Fig. 6.29 Mapa cromático escena clímax <i>Tres colores: Azul</i>	372
Fig. 6.30 Mapa cromático desenlace <i>Tres colores: Azul</i>	373

Tabla 6.11 Ficha técnica <i>Tres colores: Blanco</i>	374
Fig. 6.31 Mapa cromático introducción personaje <i>Tres colores: Blanco</i>	376
Fig. 6.32 Mapa cromático escena clímax <i>Tres colores: Blanco</i>	377
Fig. 6.33 Mapa cromático desenlace <i>Tres colores: Blanco</i>	379
Tabla 6.12 Ficha técnica <i>Tres colores: Rojo</i>	380
Fig. 6.34 Mapa cromático introducción personaje <i>Tres colores: Rojo</i>	382
Fig. 6.35 Mapa cromático escena clímax <i>Tres colores: Rojo</i>	383
Fig. 6.36 Mapa cromático desenlace <i>Tres colores: Rojo</i>	384
Gráfico 7.1 Edades	388
Gráfico 7.2 Sexo	388
Gráfico 7.3 Nacionalidad por continente.....	389
Gráfico 7.4 Asistencia a salas.....	389
Gráfico 7.5 Asistencia a festivales	389
Gráfico 7.6 Piratería	389
Gráfico 7.7 Plataformas de pago	390
Gráfico 7.8 Programación televisión	390
Gráfico 7.9 Compra DVD	390
Gráfico 7.10 Selección películas	390
Gráfico 7.11 Importancia de efectos especiales	391
Gráfico 7.12 Gustos películas.....	391
Gráfico 7.13 Géneros cinematográficos	391
Tabla 7.1 Nacionalidad * Asistencia sala de cine	392
Tabla 7.2 Nacionalidad * Frecuencia festivales 1	392
Tabla 7.3 Nacionalidad * Frecuencia festivales 2	392
Tabla 7.4 Nacionalidad * Programación televisiva 1	393
Tabla 7.5 Nacionalidad * Programación televisiva 2	393
Tabla 7.6 Nacionalidad * Plataformas de pago 1	393

Tabla 7.6 Nacionalidad * Plataformas de pago 2	394
Tabla 7. 7 Nacionalidad * Piratería 1	394
Tabla 7. 8 Nacionalidad * Piratería 2	394
Tabla 7.9 Nacionalidad * Compra DVD 1	395
Tabla 7.10 Nacionalidad * Compra DVD 2	395
Tabla 7.11 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 1	395
Tabla 7.12 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 2	396
Tabla 7. 13 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 3	396
Tabla 7.14 Nacionalidad * Nacionalidad filmes 4	396
Tabla 7.15 Nacionalidad * Decoración/ambiente: estético o narrativo 1	397
Tabla 7.16 Nacionalidad * Decoración/ambiente: estético o narrativo 2.....	397
Tabla 7.17 Nacionalidad * Iluminación: estético o narrativo 1	397
Tabla 7.18 Nacionalidad * Iluminación: estético o narrativo 2.....	398
Tabla 7.19 Nacionalidad * Uso del color: estético o narrativo 1	398
Tabla 7.20 Nacionalidad * Uso del color: estético o narrativo 2	398
Tabla 7.21 Nacionalidad * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo 1	399
Tabla 7.22 Nacionalidad * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo 2	399
Tabla 7.23 Nacionalidad * Sonido/Música: estético o narrativo 1	399
Tabla 7.24 Nacionalidad * Sonido/Música: estético o narrativo 2.....	400
Tabla 7.25 Nacionalidad * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo 1	400
Tabla 7.26 Nacionalidad * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo 2.....	400
Tabla 7.27 Nacionalidad * Montaje: estético o narrativo 1	401
Tabla 7.28 Nacionalidad * Montaje: estético o narrativo 2.....	401
Tabla 7.29 Nacionalidad * Te fijas en: Decorado	401
Tabla 7.30 Nacionalidad * Te fijas en: iluminación.....	402

Tabla 7.31 Nacionalidad * Te fijas en: uso del color	402
Tabla 7.32 Nacionalidad * Te fijas en: vestuario	402
Tabla 7.33 Nacionalidad * Te fijas en: maquillaje	403
Tabla 7.34 Nacionalidad * Te fijas en: sonido	403
Tabla 7.35 Nacionalidad * Te fijas en: música	403
Tabla 7.36 Nacionalidad * Te fijas en: banda sonora	404
Tabla 7.37 Nacionalidad * Te fijas en: efectos especiales	404
Tabla 7.38 Nacionalidad * Te fijas en: movimientos de cámara.....	404
Tabla 7.39 Nacionalidad * Te fijas en: enfoque.....	405
Tabla 7.40 Nacionalidad * Te fijas en: planos	405
Tabla 7.41 Nacionalidad * Te fijas en: montaje.....	405
Tabla 7.42 Nacionalidad * Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?.....	406
Tabla 7.43 Nacionalidad * Christopher Nolan ¿te gusta su cine?.....	406
Tabla 7.44 Nacionalidad * Zhang Yimou ¿te gusta su cine?	406
Tabla 7.45 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Azul</i>]	407
Tabla 7.46 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Blanco</i>] ...	407
Tabla 7.47 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Rojo</i>].....	407
Tabla 7.48 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La doble vida de Verónica</i>]	408
Tabla 7.49 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Memento</i>].....	408
Tabla 7.50 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>El truco final</i>]	408
Tabla 7.51 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Origen</i>]	409
Tabla 7.52 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Interstellar</i>].....	409
Tabla 7.53 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Sorgo rojo</i>]	409
Tabla 7.54 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Hero</i>]	410
Tabla 7.55 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>].....	410

Tabla 7.56 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>].....	410
Tabla 7.57 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La maldición de la flor dorada</i>]	411
Tabla 7.58 Nacionalidad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La maldición de la flor dorada</i>]	411
Tabla 7.59 Edad * Asistencia sala de cine.....	411
Tabla 7.60 Edad * Frecuencia festivales	412
Tabla 7.61 Edad * Frecuencia festivales	412
Tabla 7.62 Edad * Programación televisiva	412
Tabla 7.63 Edad * Programación televisiva	413
Tabla 7.64 Edad * Plataformas de pago	413
Tabla 7.65 Edad * Plataformas de pago	413
Tabla 7.66 Edad * Piratería	414
Tabla 7.67 Edad * Piratería	414
Tabla 7.68 Edad * Compra DVD	414
Tabla 7.69 Edad * Compra DVD	415
Tabla 7.70 Edad * Nacionalidad filmes.....	415
Tabla 7.71 Edad * Nacionalidad filmes.....	415
Tabla 7.72 Edad * Nacionalidad filmes.....	416
Tabla 7.73 Edad * Decoración/ambiente: estético o narrativo	416
Tabla 7.74 Edad * Iluminación: estético o narrativo.....	417
Tabla 7.75 Edad * Uso del color: estético o narrativo.....	417
Tabla 7.76 Edad * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo.....	418
Tabla 7.77 Edad * Sonido/Música: estético o narrativo	418
Tabla 7.78 Edad * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo.....	419
Tabla 7.79 Edad * Montaje: estético o narrativo.....	419

Tabla 7.80 Edad * Te fijas en: Decorado	420
Tabla 7.81 Edad * Te fijas en: iluminación.....	420
Tabla 7.82 Edad * Te fijas en: uso del color	420
Tabla 7.83 Edad * Te fijas en: vestuario	421
Tabla 7.84 Edad * Te fijas en: maquillaje	421
Tabla 7.85 Edad * Te fijas en: sonido	421
Tabla 7.86 Edad * Te fijas en: música.....	422
Tabla 7.87 Edad * Te fijas en: banda sonora	422
Tabla 7.88 Edad * Te fijas en: efectos especiales	422
Tabla 7.89 Edad * Te fijas en: movimientos de cámara.....	423
Tabla 7.90 Edad * Te fijas en: enfoque	423
Tabla 7.91 Edad * Te fijas en: planos	423
Tabla 7.92 Edad * Te fijas en: montaje	424
Tabla 7.93 Edad * Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?	424
Tabla 7.94 Edad * Christopher Nolan ¿te gusta su cine?	425
Tabla 7.95 Edad * Zhang Yimou ¿te gusta su cine?	425
Tabla 7.96 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Azul</i>]	425
Tabla 7.97 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Blanco</i>]	426
Tabla 7.98 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Rojo</i>]	426
Tabla 7.99 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La doble vida de Verónica</i>]	427
Tabla 7.100 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Memento</i>]	427
Tabla 7.101 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>El truco final</i>]	427
Tabla 7.102 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Origen</i>]	428
Tabla 7.103 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Interstellar</i>]	428
Tabla 7.104 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Sorgo rojo</i>].....	428
Tabla 7.105 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Hero</i>].....	429

Tabla 7.106 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>]	429
Tabla 7.107 Edad * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La maldición de la flor dorada</i>]	430
Tabla 7.108 Sexo * Asistencia sala de cine	430
Tabla 7.109 Sexo * Frecuencia festivales	430
Tabla 7.110 Sexo * Frecuencia festivales	431
Tabla 7.111 Sexo * Programación televisiva	431
Tabla 7.112 Sexo * Programación televisiva	431
Tabla 7.113 Sexo * Plataformas de pago	432
Tabla 7.114 Sexo * Plataformas de pago	432
Tabla 7. 115 Sexo * Piratería	432
Tabla 7. 116 Sexo * Piratería	433
Tabla 7.117 Sexo * Compra DVD	433
Tabla 7.118 Sexo * Compra DVD	433
Tabla 7.119 Sexo * Nacionalidad filmes	434
Tabla 7.120 Sexo * Nacionalidad filmes	434
Tabla 7.121 Sexo * Nacionalidad filmes	434
Tabla 7.122 Sexo * Decoración/ambiente: estético o narrativo	435
Tabla 7.123 Sexo * Iluminación: estético o narrativo	435
Tabla 7.124 Sexo * Uso del color: estético o narrativo	435
Tabla 7.125 Sexo * Vestuario/maquillaje: estético o narrativo	436
Tabla 7.126 Sexo * Sonido/Música: estético o narrativo	436
Tabla 7.127 Sexo * Cinematografía/fotografía/movimiento de cámara, enfoque, planos: estético o narrativo	436
Tabla 7.128 Sexo * Montaje: estético o narrativo	437
Tabla 7.129 Sexo * Te fijas en: Decorado	437
Tabla 7.130 Sexo * Te fijas en: iluminación	437

Tabla 7.131 Sexo * Te fijas en: uso del color	438
Tabla 7.132 Sexo * Te fijas en: vestuario	438
Tabla 7.133 Sexo * Te fijas en: maquillaje	438
Tabla 7.134 Sexo * Te fijas en: sonido	439
Tabla 7.135 Sexo * Te fijas en: música.....	439
Tabla 7.136 Sexo * Te fijas en: banda sonora.....	439
Tabla 7.137 Sexo * Te fijas en: efectos especiales.....	440
Tabla 7.138 Sexo * Te fijas en: movimientos de cámara.....	440
Tabla 7.139 Sexo * Te fijas en: enfoque	440
Tabla 7.140 Sexo * Te fijas en: planos.....	441
Tabla 7.141 Sexo * Te fijas en: montaje	441
Tabla 7.142 Sexo * Krzysztof Kieslowski ¿te gusta su cine?	441
Tabla 7.143 Sexo * Christopher Nolan ¿te gusta su cine?	442
Tabla 7.144 Sexo * Zhang Yimou ¿te gusta su cine?.....	442
Tabla 7.145 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Azul</i>].....	442
Tabla 7.146 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Blanco</i>]	443
Tabla 7.147 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Tres colores: Rojo</i>]	443
Tabla 7.148 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La doble vida de Verónica</i>].....	443
Tabla 7.149 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Memento</i>]	444
Tabla 7.150 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>El truco final</i>].....	444
Tabla 7.151 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Origen</i>].....	444
Tabla 7.152 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Interstellar</i>]	445
Tabla 7.153 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Sorgo rojo</i>].....	445
Tabla 7.154 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>Hero</i>].....	445
Tabla 7.155 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La casa de las dagas voladoras</i>]	446
Tabla 7.156 Sexo * ¿Qué opinas de estas películas? [<i>La maldición de la flor dorada</i>]446	

Leyenda Géneros cinematográficos.....	447
Leyenda Elementos.....	448
Leyenda Criterios	448
Leyenda películas	449
Tabla 7.157 Leyenda por nacionalidad.....	450
Tabla 7.158 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Acción	450
Tabla 7.159 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Animación	450
Tabla 7.160 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Biográficos	451
Tabla 7.161 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: <i>Blockbusters</i>	451
Tabla 7.162 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Catástrofe	451
Tabla 7.163 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Ciencia ficción	452
Tabla 7.164 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: cine de autor	452
Tabla 7.165 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: cine negro	452
Tabla 7.166 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: comedia	453
Tabla 7.168 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: documental	453
Tabla 7.169 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: drama.....	454
Tabla 7.170 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Erotismo	454
Tabla 7.171 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Fantasía	454
Tabla 7.172 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: histórico.....	455
Tabla 7.173 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Horror	455
Tabla 7.174 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Militante	455
Tabla 7.175 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Musical	456
Tabla 7.176 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: Romance.....	456
Tabla 7.177 Nacionalidad * Géneros cinematográficos: <i>Western</i>	456
Tabla 7.178 Nacionalidad * Elementos gustos: directores.....	457
Tabla 7.179 Nacionalidad * Elementos gustos: actores	457
Tabla 7.180 Nacionalidad * Elementos gustos: Efectos especiales	457

Tabla 7.181 Nacionalidad * Elementos gustos: Decorado	458
Tabla 7.182 Nacionalidad * Elementos gustos: Iluminación	458
Tabla 7.183 Nacionalidad * Elementos gustos: cinematografía/fotografía.....	458
Tabla 7. 184 Nacionalidad * Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje.....	459
Tabla 7.185 Nacionalidad * Elementos gustos: sonido	459
Tabla 7.186 Nacionalidad * Elementos gustos: música	459
Tabla 7.187 Nacionalidad * Elementos gustos: Banda sonora.....	460
Tabla 7.188 Nacionalidad * Elementos gustos: Trama	460
Tabla 7.189 Nacionalidad * Elementos gustos: Género cine	460
Tabla 7.190 Nacionalidad * Elementos gustos: Trasfondo cultural	461
Tabla 7.191 Nacionalidad * Elementos gustos: Trasfondo histórico	461
Tabla 7.192 Nacionalidad * Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico	461
Tabla 7.193 Nacionalidad * Criterio elección: críticas	462
Tabla 7.194 Nacionalidad * Criterio elección: efectos especiales	462
Tabla 7.195 Nacionalidad * Criterio elección: puntuación en páginas y blogs	462
Tabla 7.196 Nacionalidad * Criterio elección: trama.....	463
Tabla 7.197 Nacionalidad * Criterio elección: director	463
Tabla 7.198 Nacionalidad * Criterio elección: actores	463
Tabla 7.199 Nacionalidad * Criterio elección: Género cinematográfico	464
Tabla 7.200 Nacionalidad * Criterio elección: Trasfondo cultural	464
Tabla 7.201 Nacionalidad * Criterio elección: Trasfondo histórico	464
Tabla 7.202 Nacionalidad * Criterio elección: Trasfondo político, social, económico	465
Leyenda por edad.....	465
Tabla 7.203 Edad * Géneros cinematográficos: Acción	465
Tabla 7.204 Edad * Géneros cinematográficos: Animación	466
Tabla 7.205 Edad * Géneros cinematográficos: Biográficos	466

Tabla 7.206 Edad * Géneros cinematográficos: <i>Blockbusters</i>	467
Tabla 7.207 Edad * Géneros cinematográficos: Catástrofe	467
Tabla 7.208 Edad * Géneros cinematográficos: Ciencia ficción.....	468
Tabla 7.209 Edad * Géneros cinematográficos: cine de autor	468
Tabla 7.210 Edad * Géneros cinematográficos: cine negro	469
Tabla 7.211 Edad * Géneros cinematográficos: comedia	469
Tabla 7.212 Edad * Géneros cinematográficos: danza.....	470
Tabla 7.213 Edad * Géneros cinematográficos: documental	470
Tabla 7.214 Edad * Géneros cinematográficos: drama.....	471
Tabla 7.215 Edad * Géneros cinematográficos: Erotismo	471
Tabla 7.216 Edad * Géneros cinematográficos: Fantasía.....	472
Tabla 7.217 Edad * Géneros cinematográficos: histórico	472
Tabla 7.218 Edad * Géneros cinematográficos: Horror	473
Tabla 7.219 Edad * Géneros cinematográficos: Militante	473
Tabla 7.220 Edad * Géneros cinematográficos: Musical	474
Tabla 7.221 Edad * Géneros cinematográficos: Romance.....	474
Tabla 7.222 Edad * Géneros cinematográficos: <i>Western</i>	475
Tabla 7.223 Edad * Elementos gustos: directores	475
Tabla 7.224 Edad * Elementos gustos: actores	476
Tabla 7.225 Edad * Elementos gustos: Efectos especiales	476
Tabla 7.226 Edad * Elementos gustos: Decorado	477
Tabla 7.227 Edad * Elementos gustos: Iluminación	477
Tabla 7.228 Edad * Elementos gustos: cinematografía/fotografía.....	478
Tabla 7.229 Edad * Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje.....	478
Tabla 7.230 Edad * Elementos gustos: sonido	479
Tabla 7.231 Edad * Elementos gustos: música	479
Tabla 7.232 Edad * Elementos gustos: Banda sonora.....	480

Tabla 7.233 Edad * Elementos gustos: Trama	480
Tabla 7.234 Edad * Elementos gustos: Género cine	481
Tabla 7.235 Edad * Elementos gustos: Trasfondo cultural	481
Tabla 7.236 Edad * Elementos gustos: Trasfondo histórico	482
Tabla 7.237 Edad * Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico	482
Tabla 7.238 Edad * Criterio elección: críticas	483
Tabla 7.239 Edad * Criterio elección: efectos especiales	483
Tabla 7.240 Edad * Criterio elección: puntuación en páginas y blogs.....	484
Tabla 7.241 Edad * Criterio elección: trama.....	484
Tabla 7.242 Edad * Criterio elección: director.....	485
Tabla 7.243 Edad * Criterio elección: actores.....	485
Tabla 7.244 Edad * Criterio elección: Género cinematográfico	486
Tabla 7.245 Edad * Criterio elección: Trasfondo cultural	486
Tabla 7.246 Edad * Criterio elección: Trasfondo histórico.....	487
Tabla 7.247 Edad * Criterio elección: Trasfondo político, social, económico	487
Leyenda por sexo.....	487
Tabla 7.248 Sexo * Géneros cinematográficos: Acción.....	488
Tabla 7.249 Sexo * Géneros cinematográficos: Animación	488
Tabla 7.250 Sexo * Géneros cinematográficos: Biográficos	488
Tabla 7.251 Sexo * Géneros cinematográficos: <i>Blockbusters</i>	489
Tabla 7.252 Sexo * Géneros cinematográficos: Catástrofe.....	489
Tabla 7.253 Sexo * Géneros cinematográficos: Ciencia ficción.....	489
Tabla 7.254 Sexo * Géneros cinematográficos: cine de autor	490
Tabla 7.255 Sexo * Géneros cinematográficos: cine negro	490
Tabla 7.256 Sexo * Géneros cinematográficos: comedia.....	490
Tabla 7.257 Sexo * Géneros cinematográficos: danza.....	491
Tabla 7.258 Sexo * Géneros cinematográficos: documental	491

Tabla 7.259 Sexo * Géneros cinematográficos: drama	491
Tabla 7.260 Sexo * Géneros cinematográficos: Erotismo	492
Tabla 7.261 Sexo * Géneros cinematográficos: Fantasía.....	492
Tabla 7.262 Sexo * Géneros cinematográficos: histórico	492
Tabla 7.263 Sexo * Géneros cinematográficos: Horror	493
Tabla 7.264 Sexo * Géneros cinematográficos: Militante	493
Tabla 7.265 Sexo * Géneros cinematográficos: Musical	493
Tabla 7. 266 Sexo * Géneros cinematográficos: Romance	494
Tabla 7.267 Sexo * Géneros cinematográficos: <i>Western</i>	494
Tabla 7.268 Sexo * Elementos gustos: directores	494
Tabla 7.269 Sexo * Elementos gustos: actores	495
Tabla 7.270 Sexo * Elementos gustos: Efectos especiales.....	495
Tabla 7.271 Sexo * Elementos gustos: Decorado	495
Tabla 7. 272 Sexo * Elementos gustos: Iluminación	496
Tabla 7.273 Sexo * Elementos gustos: cinematografía/fotografía	496
Tabla 7.274 Sexo * Elementos gustos: Vestuario & Maquillaje	496
Tabla 7.275 Sexo * Elementos gustos: sonido	497
Tabla 7.276 Sexo * Elementos gustos: música	497
Tabla 7.277 Sexo * Elementos gustos: Banda sonora	497
Tabla 7.278 Sexo * Elementos gustos: Trama	498
Tabla 7.279 Sexo * Elementos gustos: Género cine	498
Tabla 7.280 Sexo * Elementos gustos: Trasfondo cultural	498
Tabla 7.281 Sexo * Elementos gustos: Trasfondo histórico	499
Tabla 7.282 Sexo * Elementos gustos: Trasfondo político, social, económico	499
Tabla 7.283 Sexo * Criterio elección: críticas.....	499
Tabla 7.284 Sexo * Criterio elección: efectos especiales.....	500
Tabla 7.285 Sexo * Criterio elección: puntuación en páginas y blogs.....	500

Tabla 7.286 Sexo * Criterio elección: trama	500
Tabla 7.287 Sexo * Criterio elección: director	501
Tabla 7.288 Sexo * Criterio elección: actores	501
Tabla 7.289 Sexo * Criterio elección: Género cinematográfico	501
Tabla 7.290 Sexo * Criterio elección: Trasfondo cultural.....	502
Tabla 7.291 Sexo * Criterio elección: Trasfondo histórico.....	502
Tabla 7.292 Sexo * Criterio elección: Trasfondo político, social, económico.....	502
Leyenda asignación por nacionalidad.....	503
Leyenda para validez de cada película	503
Tabla 7.293 Nacionalidad * No la he visto: <i>Azul</i>	504
Tabla 7.294 Nacionalidad * Decorado: <i>Azul</i>	504
Tabla 7.295 Nacionalidad * Ambientación: <i>Azul</i>	505
Tabla 7.296 Nacionalidad * Iluminación: <i>Azul</i>	505
Tabla 7.297 Nacionalidad * Uso del color: <i>Azul</i>	505
Tabla 7.298 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Azul</i>	506
Tabla 7.299 Nacionalidad * Sonido: <i>Azul</i>	506
Tabla 7.300 Nacionalidad * Música: <i>Azul</i>	506
Tabla 7.301 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Azul</i>	507
Tabla 7.302 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Azul</i>	507
Tabla 7.303 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Azul</i>	507
Tabla 7.304 Nacionalidad * Enfoque: <i>Azul</i>	508
Tabla 7.305 Nacionalidad * Encuadre: <i>Azul</i>	508
Tabla 7.306 Nacionalidad * Plano: <i>Azul</i>	508
Tabla 7.307 Nacionalidad * Trama: <i>Azul</i>	509
Tabla 7.308 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Azul</i>	509
Tabla 7.309 Nacionalidad * Otro: <i>Azul</i>	509
Tabla 7.310 Nacionalidad * Nada: <i>Azul</i>	510

Tabla 7.311 Nacionalidad * No la he visto: <i>Blanco</i>	510
Tabla 7.312 Nacionalidad * Decorado: <i>Blanco</i>	510
Tabla 7.313 Nacionalidad * Ambientación: <i>Blanco</i>	511
Tabla 7.314 Nacionalidad * Iluminación: <i>Blanco</i>	511
Tabla 7.315 Nacionalidad * Uso del color: <i>Blanco</i>	511
Tabla 7.316 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Blanco</i>	512
Tabla 7.317 Nacionalidad * Sonido: <i>Blanco</i>	512
Tabla 7.318 Nacionalidad * Música: <i>Blanco</i>	512
Tabla 7.319 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Blanco</i>	513
Tabla 7.320 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Blanco</i>	513
Tabla 7.321 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Blanco</i>	513
Tabla 7.322 Nacionalidad * Enfoque: <i>Blanco</i>	514
Tabla 7.323 Nacionalidad * Encuadre: <i>Blanco</i>	514
Tabla 7.324 Nacionalidad * Plano: <i>Blanco</i>	514
Tabla 7.325 Nacionalidad * Trama: <i>Blanco</i>	515
Tabla 7.326 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Blanco</i>	515
Tabla 7.327 Nacionalidad * Otro: <i>Blanco</i>	515
Tabla 7. 328 Nacionalidad * Nada: <i>Blanco</i>	516
Tabla 7.329 Nacionalidad * No la he visto: <i>Rojo</i>	516
Tabla 7.330 Nacionalidad * Decorado: <i>Rojo</i>	516
Tabla 7.331 Nacionalidad * Ambientación: <i>Rojo</i>	517
Tabla 7.332 Nacionalidad * Iluminación: <i>Rojo</i>	517
Tabla 7.333 Nacionalidad * Uso del color: <i>Rojo</i>	517
Tabla 7.334 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Rojo</i>	518
Tabla 7.335 Nacionalidad * Sonido: <i>Rojo</i>	518
Tabla 7.336 Nacionalidad * Música: <i>Rojo</i>	518
Tabla 7. 337 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Rojo</i>	519

Tabla 7.338 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Rojo</i>	519
Tabla 7. 339 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Rojo</i>	519
Tabla 7.340 Nacionalidad * Enfoque: <i>Rojo</i>	520
Tabla 7.341 Nacionalidad * Encuadre: <i>Rojo</i>	520
Tabla 7.342 Nacionalidad * Plano: <i>Rojo</i>	520
Tabla 7.343 Nacionalidad * Trama: <i>Rojo</i>	521
Tabla 7.344 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Rojo</i>	521
Tabla 7.345 Nacionalidad * Otro: <i>Rojo</i>	521
Tabla 7.346 Nacionalidad * Nada: <i>Rojo</i>	522
Tabla 7.347 Nacionalidad * No la he visto: <i>La doble vida de Verónica</i>	522
Tabla 7.348 Nacionalidad * Decorado: <i>La doble vida de Verónica</i>	522
Tabla 7.349 Nacionalidad * Ambientación: <i>La doble vida de Verónica</i>	523
Tabla 7.350 Nacionalidad * Iluminación: <i>La doble vida de Verónica</i>	523
Tabla 7.351 Nacionalidad * Uso del color: <i>La doble vida de Verónica</i>	523
Tabla 7.352 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>La doble vida de Verónica</i>	524
Tabla 7.353 Nacionalidad * Sonido: <i>La doble vida de Verónica</i>	524
Tabla 7.354 Nacionalidad * Música: <i>La doble vida de Verónica</i>	524
Tabla 7.355 Nacionalidad * Banda sonora: <i>La doble vida de Verónica</i>	525
Tabla 7.356 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>La doble vida de Verónica</i>	525
Tabla 7.357 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>La doble vida de Verónica</i>	525
Tabla 7.358 Nacionalidad * Enfoque: <i>La doble vida de Verónica</i>	526
Tabla 7.359 Nacionalidad * Encuadre: <i>La doble vida de Verónica</i>	526
Tabla 7.360 Nacionalidad * Plano: <i>La doble vida de Verónica</i>	526
Tabla 7.361 Nacionalidad * Trama: <i>La doble vida de Verónica</i>	527
Tabla 7.362 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>La doble vida de Verónica</i>	527
Tabla 7.363 Nacionalidad * Otro: <i>La doble vida de Verónica</i>	527
Tabla 7.364 Nacionalidad * Nada: <i>La doble vida de Verónica</i>	528

Tabla 7.365 Nacionalidad * No la he visto: <i>Memento</i>	528
Tabla 7.366 Nacionalidad * Decorado: <i>Memento</i>	528
Tabla 7.367 Nacionalidad * Ambientación: <i>Memento</i>	529
Tabla 7.368 Nacionalidad * Iluminación: <i>Memento</i>	529
Tabla 7.369 Nacionalidad * Uso del color: <i>Memento</i>	529
Tabla 7.370 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Memento</i>	530
Tabla 7.371 Nacionalidad * Sonido: <i>Memento</i>	530
Tabla 7.372 Nacionalidad * Música: <i>Memento</i>	530
Tabla 7.373 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Memento</i>	531
Tabla 7.374 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Memento</i>	531
Tabla 7.375 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Memento</i>	531
Tabla 7.376 Nacionalidad * Enfoque: <i>Memento</i>	532
Tabla 7.377 Nacionalidad * Encuadre: <i>Memento</i>	532
Tabla 7.378 Nacionalidad * Plano: <i>Memento</i>	532
Tabla 7.379 Nacionalidad * Trama: <i>Memento</i>	533
Tabla 7.380 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Memento</i>	533
Tabla 7.381 Nacionalidad * Otro: <i>Memento</i>	533
Tabla 7.382 Nacionalidad * Nada: <i>Memento</i>	534
Tabla 7.383 Nacionalidad * No la he visto: <i>El truco final</i>	534
Tabla 7.384 Nacionalidad * Decorado: <i>El truco final</i>	534
Tabla 7.385 Nacionalidad * Ambientación: <i>El truco final</i>	535
Tabla 7.386 Nacionalidad * Iluminación: <i>El truco final</i>	535
Tabla 7.387 Nacionalidad * Uso del color: <i>El truco final</i>	535
Tabla 7.388 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>El truco final</i>	536
Tabla 7.389 Nacionalidad * Sonido: <i>El truco final</i>	536
Tabla 7.390 Nacionalidad * Música: <i>El truco final</i>	536
Tabla 7.391 Nacionalidad * Banda sonora: <i>El truco final</i>	537

Tabla 7.392 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>El truco final</i>	537
Tabla 7.393 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>El truco final</i>	537
Tabla 7.394 Nacionalidad * Enfoque: <i>El truco final</i>	538
Tabla 7.395 Nacionalidad * Encuadre: <i>El truco final</i>	538
Tabla 7.396 Nacionalidad * Plano: <i>El truco final</i>	538
Tabla 7.397 Nacionalidad * Trama: <i>El truco final</i>	539
Tabla 7.398 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>El truco final</i>	539
Tabla 7.399 Nacionalidad * Otro: <i>El truco final</i>	539
Tabla 7.400 Nacionalidad * Nada: <i>El truco final</i>	540
Tabla 7.401 Nacionalidad * No la he visto: <i>Origen</i>	540
Tabla 7.402 Nacionalidad * Decorado: <i>Origen</i>	540
Tabla 7.403 Nacionalidad * Ambientación: <i>Origen</i>	541
Tabla 7.404 Nacionalidad * Iluminación: <i>Origen</i>	541
Tabla 7.405 Nacionalidad * Uso del color: <i>Origen</i>	541
Tabla 7.406 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Origen</i>	542
Tabla 7.407 Nacionalidad * Sonido: <i>Origen</i>	542
Tabla 7.408 Nacionalidad * Música: <i>Origen</i>	542
Tabla 7.409 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Origen</i>	543
Tabla 7.410 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Origen</i>	543
Tabla 7.411 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Origen</i>	543
Tabla 7.412 Nacionalidad * Enfoque: <i>Origen</i>	544
Tabla 7.413 Nacionalidad * Encuadre: <i>Origen</i>	544
Tabla 7.414 Nacionalidad * Plano: <i>Origen</i>	544
Tabla 7.415 Nacionalidad * Trama: <i>Origen</i>	545
Tabla 7.416 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Origen</i>	545
Tabla 7.417 Nacionalidad * Otro: <i>Origen</i>	545
Tabla 7.418 Nacionalidad * Nada: <i>Origen</i>	546

Tabla 7.419 Nacionalidad * No la he visto: <i>Interstellar</i>	546
Tabla 7.420 Nacionalidad * Decorado: <i>Interstellar</i>	546
Tabla 7.421 Nacionalidad * Ambientación: <i>Interstellar</i>	547
Tabla 7.422 Nacionalidad * Iluminación: <i>Interstellar</i>	547
Tabla 7.423 Nacionalidad * Uso del color: <i>Interstellar</i>	547
Tabla 7.424 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Interstellar</i>	548
Tabla 7.425 Nacionalidad * Sonido: <i>Interstellar</i>	548
Tabla 7.426 Nacionalidad * Música: <i>Interstellar</i>	548
Tabla 7.427 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Interstellar</i>	549
Tabla 7.428 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Interstellar</i>	549
Tabla 7.429 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Interstellar</i>	549
Tabla 7.430 Nacionalidad * Enfoque: <i>Interstellar</i>	550
Tabla 7.431 Nacionalidad * Encuadre: <i>Interstellar</i>	550
Tabla 7.432 Nacionalidad * Plano: <i>Interstellar</i>	550
Tabla 7.433 Nacionalidad * Trama: <i>Interstellar</i>	551
Tabla 7.434 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Interstellar</i>	551
Tabla 7.435 Nacionalidad * Otro: <i>Interstellar</i>	551
Tabla 7.436 Nacionalidad * Nada: <i>Interstellar</i>	552
Tabla 7.437 Nacionalidad * No la he visto: <i>Sorgo rojo</i>	552
Tabla 7.438 Nacionalidad * Decorado: <i>Sorgo rojo</i>	552
Tabla 7.439 Nacionalidad * Ambientación: <i>Sorgo rojo</i>	553
Tabla 7.440 Nacionalidad * Iluminación: <i>Sorgo rojo</i>	553
Tabla 7.441 Nacionalidad * Uso del color: <i>Sorgo rojo</i>	553
Tabla 7.442 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Sorgo rojo</i>	554
Tabla 7.443 Nacionalidad * Sonido: <i>Sorgo rojo</i>	554
Tabla 7.444 Nacionalidad * Música: <i>Sorgo rojo</i>	554
Tabla 7.445 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Sorgo rojo</i>	555

Tabla 7.446 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Sorgo rojo</i>	555
Tabla 7.447 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Sorgo rojo</i>	555
Tabla 7.448 Nacionalidad * Enfoque: <i>Sorgo rojo</i>	556
Tabla 7.449 Nacionalidad * Encuadre: <i>Sorgo rojo</i>	556
Tabla 7.450 Nacionalidad * Plano: <i>Sorgo rojo</i>	556
Tabla 7.451 Nacionalidad * Trama: <i>Sorgo rojo</i>	557
Tabla 7.452 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Sorgo rojo</i>	557
Tabla 7.453 Nacionalidad * Otro: <i>Sorgo rojo</i>	557
Tabla 7.454 Nacionalidad * Nada: <i>Sorgo rojo</i>	558
Tabla 7.455 Nacionalidad * No la he visto: <i>Hero</i>	558
Tabla 7.456 Nacionalidad * Decorado: <i>Hero</i>	558
Tabla 7.457 Nacionalidad * Ambientación: <i>Hero</i>	559
Tabla 7.458 Nacionalidad * Iluminación: <i>Hero</i>	559
Tabla 7.459 Nacionalidad * Uso del color: <i>Hero</i>	559
Tabla 7.460 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>Hero</i>	560
Tabla 7.461 Nacionalidad * Sonido: <i>Hero</i>	560
Tabla 7.462 Nacionalidad * Música: <i>Hero</i>	560
Tabla 7.463 Nacionalidad * Banda sonora: <i>Hero</i>	561
Tabla 7.464 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>Hero</i>	561
Tabla 7.465 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>Hero</i>	561
Tabla 7.466 Nacionalidad * Enfoque: <i>Hero</i>	562
Tabla 7.467 Nacionalidad * Encuadre: <i>Hero</i>	562
Tabla 7.468 Nacionalidad * Plano: <i>Hero</i>	562
Tabla 7.469 Nacionalidad * Trama: <i>Hero</i>	563
Tabla 7.470 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>Hero</i>	563
Tabla 7.471 Nacionalidad * Otro: <i>Hero</i>	563
Tabla 7.472 Nacionalidad * Nada: <i>Hero</i>	564

Tabla 7.473 Nacionalidad * No la he visto: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	564
Tabla 7.474 Nacionalidad * Decorado: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	564
Tabla 7.475 Nacionalidad * Ambientación: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	565
Tabla 7.476 Nacionalidad * Iluminación: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	565
Tabla 7.477 Nacionalidad * Uso del color: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	565
Tabla 7.478 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>La casa de las dagas voladoras</i>	566
Tabla 7.479 Nacionalidad * Sonido: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	566
Tabla 7.480 Nacionalidad * Música: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	566
Tabla 7.481 Nacionalidad * Banda sonora: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	567
Tabla 7.482 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	567
Tabla 7.483 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	567
Tabla 7.484 Nacionalidad * Enfoque: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	568
Tabla 7.485 Nacionalidad * Encuadre: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	568
Tabla 7.486 Nacionalidad * Plano: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	568
Tabla 7.487 Nacionalidad * Trama: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	569
Tabla 7.488 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	569
Tabla 7.489 Nacionalidad * Otro: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	569
Tabla 7.490 Nacionalidad * Nada: <i>La casa de las dagas voladoras</i>	570
Tabla 7.491 Nacionalidad * No la he visto: <i>La maldición de la flor dorada</i>	570
Tabla 7.492 Nacionalidad * Decorado: <i>La maldición de la flor dorada</i>	570
Tabla 7.493 Nacionalidad * Ambientación: <i>La maldición de la flor dorada</i>	571
Tabla 7.494 Nacionalidad * Iluminación: <i>La maldición de la flor dorada</i>	571
Tabla 7.495 Nacionalidad * Uso del color: <i>La maldición de la flor dorada</i>	571
Tabla 7.496 Nacionalidad * Vestuario & maquillaje <i>La maldición de la flor dorada</i> .	572
Tabla 7.497 Nacionalidad * Sonido: <i>La maldición de la flor dorada</i>	572
Tabla 7.498 Nacionalidad * Música: <i>La maldición de la flor dorada</i>	572
Tabla 7.499 Nacionalidad * Banda sonora: <i>La maldición de la flor dorada</i>	573

Tabla 7.500 Nacionalidad * Efectos especiales: <i>La maldición de la flor dorada</i>	573
Tabla 7.501 Nacionalidad * Movimiento de cámara: <i>La maldición de la flor dorada</i>	573
Tabla 7.502 Nacionalidad * Enfoque: <i>La maldición de la flor dorada</i>	574
Tabla 7.503 Nacionalidad * Encuadre: <i>La maldición de la flor dorada</i>	574
Tabla 7.504 Nacionalidad * Plano: <i>La maldición de la flor dorada</i>	574
Tabla 7.505 Nacionalidad * Trama: <i>La maldición de la flor dorada</i>	575
Tabla 7.506 Nacionalidad * Uso del tiempo: <i>La maldición de la flor dorada</i>	575
Tabla 7.507 Nacionalidad * Otro: <i>La maldición de la flor dorada</i>	575
Tabla 7.508 Nacionalidad * Nada: <i>La maldición de la flor dorada</i>	576
Fig. 8.1 Cultura	579
Fig. 8.2 Espacio fílmico	580
Fig. 8.3 Series vs. películas	581
Fig. 8.4 Salas de cine	581
Fig. 8.5 Series de TV	581
Fig. 8.6 C. Nolan	582
Fig. 8.7 Z. Yimou	582
Fig. 8.8 K. Kieslowski	582

14. ANEXOS

14.1. CITAS COMPLETAS

14.1.1. Buñuel sobre el neorrealismo italiano

«Lo más admirable de los fantástico- ha dicho André Bretón- es que lo fantástico no existe, todo es real». Hablando del propio Zavattini hace algún tiempo, expresaba mi inconformidad con el neorrealismo; estábamos comiendo juntos, y el primer ejemplo que se me ocurrió fue el vaso de vino en el que me hallaba bebiendo. Para un neorrealista, le dije, un vaso es un vaso y nada más que eso: veremos cómo lo sacan del armario, lo llenan de bebida, lo llevar a lavar a la cocina, en donde lo rompe la criada, la cual podría ser despedida de la casa o no, etc. pero ese mismo vaso contemplado por distintos hombres puede ser mil cosas distintas, porque cada uno de ellos carga de afectividad lo que contempla, y ninguno lo ve tal como es, sino como sus deseos y su estado de ánimo quieren verlo. Yo propugno por un cine que me haga ver esa clase de vasos, porque ese cine me dará una visión integral de la realidad, acrecentará mi conocimiento de las cosas y de los seres me abrirá al mundo maravilloso de lo desconocido, de lo que no puedo leer en la prensa diaria ni encontrar en la calle. (Camporesi, 2014:111)

14.1.2. Noël Burch sobre el fuera de campo

Puede ser útil, para comprender la naturaleza del espacio en el cine, considerar que se compone de hecho de dos espacios: el que está comprendido en el campo y el que está fuera de campo. [...] la definición del espacio del campo es extremadamente simple: está constituido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla. El espacio-fuera-de-campo es, a este nivel

de análisis, de naturaleza más compleja. Se divide en seis «segmentos»: los confines inmediatos de los cuatro primeros segmentos están determinados por los cuatro bordes del encuadre: son las proyecciones imaginarias en el espacio ambiente de las cuatro caras de una «pirámide» (aunque esto sea evidentemente una simplificación). El quinto segmento no puede ser definido con la misma (falsa) precisión geométrica, y sin embargo nadie pondrá en duda la existencia de un espacio-fuera-de-campo «detrás de la cámara», distinto de los segmentos de espacio alrededor del encuadre, incluso si los personajes lo alcanzan generalmente pasando justo por la derecha o la izquierda de la cámara. Por fin, el sexto segmento comprende lo que se encuentra detrás del decorado (o detrás de un elemento del decorado): se llega a él saliendo por una puerta, doblando una esquina, escondiéndose detrás de una columna... o detrás de otro personaje. En el límite extremo, este segmento de espacio se encuentra más allá del horizonte". (Burch, [1970] 2004:26)

14.1.3. Estudios sobre la teoría del color y sus usos en cine

[...] se ha demostrado que los bebés de tres meses fijan más la mirada en los colores de mayor longitud de onda que en los de menor longitud de onda. El rojo es el color que más capta su atención, seguido del amarillo, el azul, y finalmente, el verde³⁰¹. (López Díez, 2015:193 citando a Crozier, 1999).

Pero cuando estudios semejantes se realizan en niños de mayor edad o en adultos, los resultados no son concluyentes; más aún, a menudo son contradictorios. Por ejemplo, en un estudio en adultos sobre la preferencia

³⁰¹ Extraído de Crozier, W.R. (1999), The meanings of colour: Preferences among hues, Pigment & Resin Technology, 28 (1) páginas 6-14

estética por los colores obtuvo la siguiente jerarquía: azul>rojo>verde>violeta>naranja>amarillo. En otro, la jerarquía de preferencia fue diferente: rojo>anaranjado>azul>verde>amarillo³⁰² (López Díez, 2015:193 citando a Marty (1999) citando a Hill y Barton (2005) y Elliot et al., 2007)^{303 304 305}. Estos resultados confirmarían la tesis de que las reacciones ante los colores son, principalmente, aprendidas. Lo cual no quiere decir que sean aleatorias, sino que, para predecirlas, y utilizarlas narrativamente, es preciso conocer las emociones, ideas y símbolos que los colores suscitan en una cultura, grupo social o contexto determinados. (López Díez, 2015:193)

Esta es precisamente la cuestión que abordan los tratados de arte y diseño, incluyendo los de artes audiovisuales. En ello se suele diferenciar entre colores cálidos (rojo y amarillo) y colores fríos (verde y azul)³⁰⁶. A los

³⁰² Una controversia científica curiosa al respecto es sobre si el rojo aumenta el rendimiento en la realización de una tarea o lo disminuye. Hill y Barton (2005) demostraron que, en los Juegos Olímpicos, los participantes de lucha libre que vestían una malla roja vencían significativamente más veces que los que vestían de azul. Pero Elliot et al (2007) descubrieron que el rojo disminuía significativamente el rendimiento de una tarea, mientras que el azul la aumentaba (López Díez, 2015:193).

³⁰³ Marty, Gisèle (1999), *Psicología del arte*, Pirámide. Páginas 60-61

³⁰⁴ Hill, Russel A. y Barton, Robert A. (2005), Red enhances human performance in contests, *Nature*, 435, 293

³⁰⁵ Elliot, Andrew J., Maier, Markus A., Moller, Arlen C., Friedman, Ron y Meinhärdt, Jorg. (2007), Color and Psychological Functioning: The Effect of Red on Performance Attainment, *Journal of Experimental Psychology: General*, Vol. 136, 1, 154-168.

³⁰⁶ En arte, los colores de mayor longitud d onda (rojo y amarillo) son denominados colores cálidos; y los de menor longitud de onda (azul y verde), en colores fríos. En el mundo de la fotografía, el vídeo y el cine se suele mantener profesionalmente dicha terminología. Pero contrasta con la clasificación derivada de la temperatura de color. Si tenemos en cuenta este último criterio, los colores más cálidos, con mayor temperatura de color, como el azul de un cielo despejado, son precisamente los denominados artísticamente fríos; y los colores fríos, con menor temperatura de

colores cálidos se les suele atribuir la propiedad de aumentar la actividad del sistema nervioso central y, a los fríos, la de reducir su actividad [...]. (López Díez, 2015:193)

Según la teoría del color, la yuxtaposición de dos colores complementarios los realza e induce una experiencia visual estéticamente más agradable que cuando no son complementario. es lo que el psicólogo y teórico del arte Rudolf Arnheim (2001)³⁰⁷ denomina 'contraste cromático', ampliamente utilizado por los pintores³⁰⁸. Parecería que el cerebro humano tuviera preferencia por el contraste en las imágenes; ya que también se prefieren las imágenes contrastadas sobre las poco contrastadas. Por otra parte, cuando un objeto de color claro se coloca en primer plano sobre un fondo oscuro, el primero adquiere un mayor peso compositivo que si el fondo fuera claro y el objeto en primer plano oscuro. (López Díez, 2015:200-201)

14.1.4. El cine según Roman Polanski

Por encima de todo lo demás, el cine es atmósfera. [...] Es la personalidad de una película. Lo es todo. Es el sonido, principalmente. Si muestras un paisaje, por ejemplo, habrá muy poca atmósfera en él. Pero si muestras un paisaje y se oye el zumbido de una moza, la atmósfera crecerá inmediatamente³⁰⁹. (Vericat Turà, 2003:30)

color, como la luz de una vela, serían los habitualmente denominados cálidos [...](López Díez, 2015:193).

³⁰⁷ Arnheim, Rudolf (2001). Arte y Percepción visual. Madrid: Alianza

³⁰⁸ La técnica opuesta es la 'asimilación cromática' que consiste en yuxtaponer colores muy semejantes (López Díez, 2015:201)

³⁰⁹ Gelmis, J., (1972) El director es la estrella. Trad. Gustavo Pérez de Ayala. Barcelona: Anagrama,

14.1.5. El cine según Abbas Kiarostami

El cine no nos informa de un único mundo, sino de muchos. No nos habla de una sola realidad sino de un número infinito de ellas³¹⁰. (Vericat Turà, 2003:16)

14.1.6. El cine según Salvador Dalí

El cine, por su riqueza técnica, puede darnos la visión correcta y emocionante de los espectáculos más grandiosos y sublimes, solo privilegio hasta hoy de la imaginación del hombre, dice el filmador artístico. Así, el film deviene pura ilustración de lo que imagina el artista genial. El film antiartístico por el contrario, lejos de todo concepto de sublimidad grandiosa, no enseña la emoción ilustrativa de los desvaríos artísticos, y sí la emoción poética completamente nueva de todos los hechos más humildes e inmediatos, imposibles de imaginar y prever antes del cinema³¹¹. (Camporesi, 2014:74)

14.1.7. El cine según Jacques Rivette

¿Cuál es el objetivo del cine? Que el mundo real, tal y como es ofrecido en la pantalla, sea también una idea del mundo. Hay que ver el mundo como una idea, hay que pensarlo en tanto que concreto; dos caminos, ambos con sus respectivos riesgos. Quien parte del mundo, y se instala en él, se arriesga a no alcanzar la idea: tales son los peligros de la actitud de la «pura mirada»[...]. Partir de la idea comporta un riesgo inverso: se cae en ello nueve veces sobre diez, y el campo de la Historia (del cine) está cubierto con los cadáveres de esas películas a las que los ejercicios de respiración

³¹⁰ Kiarostami, A., (ed.) (1997). Textes, entretiens. Trad.: David Vericat Turà. Francia: De l'Étoile (Cahier du cinéma).

³¹¹ Dalí, S., Film-arte, Film-antiartístico, La Gaceta Literaria, 15 de diciembre de 1927.

artificial no han conseguido más que animar el espacio de la salida³¹².

(Camporesi, 2014:146 y 147)

14.1.8. El cine según Robert Bresson

Una escritura con imágenes en movimientos y sonidos.

Bresson lo ha explicado con meridiana claridad: el cine de todos los días no es sino “teatro bastardo”, “teatro fotografiado” ya que en él apenas se ofrece al espectador otra cosa que “la reproducción fotográfica de un espectáculo”, un mero simulacro en el que se hace representar una comedia preexistente a unos actores que son filmados en un acto cuyo resultado carecerá de aquello que define a un espectáculo verdadero: la presencia irrefutable, en vivo con su presencia carnal, de los actores. Así el *cine* se limita a poner en funcionamiento los recursos tradicionales del arte teatral (de los actores a la puesta en escena pasando por los decorados) limitándose a *reproducir* (la expresión es del propio Bresson) aquello que se desarrolla delante de la cámara filmadora³¹³. (Zapater, 2005:71)

³¹² Rivette, J., Ver de nuevo Verdouz, Cahiers du Cinéma, agosto de 1963 (en Baecque, 2005:237)

³¹³ No es de extrañar que bajo esta perspectiva Bresson denuncia “la terrible costumbre del teatro” ni que vea en la irrupción del cine sonoro ese momento en que el teatro puso cerco a la plaza fílmica estrangulando su futuro desarrollo creativo. Por eso no debe sorprender que Bresson apenas reconozca otro valor a las películas de cine que el de acabar convirtiéndose en documentos de historiador, en testimonios de arte interpretativo de determinados actores en ciertos momentos históricos o que establezcan un paralelismo sugestivo entre las películas del cine y la pintura pomper, en cuyos cuadros se recogen acciones que “parece(n) cinematográfica(s), previamente ensayada(s)” (Zapater, 2005:71-72)

Aquello que ningún ojo humano es capaz de atrapar, ningún lápiz, pincel o pluma pueden fijar, la cámara lo atrapa sin saber lo que es y lo fija con la indiferencia escrupulosa de una maquina (Vericat Turà, 2003:14) ³¹⁴.

14.1.9. El cine según Luis Buñuel

Está comprobado desde hace tiempo que el cine posee una cualidad adormecedora, vemos la películas como medio hipnotizados. Y como las escenas son muy rápidas, no se puede ejercer la crítica sobre la marcha, porque perderíamos el hilo de los acontecimientos. El público de cine es conformista: sabe lo que quiere y exige que se lo den como él quiere. Y lo que quiere es no pensar, no complicarse; el asesino tiene que morir, la prostituta tendrá que ser redimida o muerta, el bien triunfará siempre sobre el mal. etcétera. Esta pereza mental encaja perfectamente con un apetito siempre renovado por ver y oír historias contadas en folletín³¹⁵. (Feldman, 2004:133)

14.1.10. El cine según Martin Scorsese

Pedro del Rey del Val (2002:17) cita lo que dijo el director italoamericano Martin Scorsese durante la celebración de la Muestra de cine de Venecia en el año 2001 cuando dijo:

El cine ha sido uno de los grandes espejos de la humanidad en el último siglo, así que resulta imprescindible tener conciencia de ese patrimonio cinematográfico, para saber como éramos, para conocer nuestra identidad³¹⁶.

³¹⁴ Notas sur le cinématographique Bresson, Robert. Editions Gallimard, 1975. Trad.: David Vericat

³¹⁵ Entrevista publicada en México en la cultura, 1958

³¹⁶ El Mundo, 4 de septiembre de 2001

14.1.11. El cine según Roberto Rosellini

El cine, ¿qué función debe tener? La de poner a los hombre delante de las cosas, de las realidades tal como son, y dar a conocer otras personas, otros problemas³¹⁷. (Vericat Turà, 2003:18)

Ante todo el espectador quiere absorber un producto que le sea familiar. Todo lo que pueda aceptar son pequeñas variaciones en el interior de ese producto³¹⁸. (Vericat Turà, 2003:49)

Ante todo, intentar ver con ojos nuevos el mundo en qué vivimos, intentar descubrir científicamente cómo está organizado. Verlo. Ni afectivamente, ni intuitivamente, sino con la mayor exactitud posible y en su totalidad³¹⁹. (Vericat Turà, 2003: 60)

14.1.12. El cine según Jean Mitry

El cine es esencialmente un arte de lo concreto, de la puesta en signos de cosas concretas. Un arte de estructuras y de estructuración de ningún modo asimilable al estructuralismo, no siendo ninguna estructura cinematográfica significativa por sí misma, estando la forma significativa siempre fundamentada sobre las formas del contenido"[...]"los elementos apreñados por el objetivo son reorganizados, estructurados en función del marco al que se refieren. La imagen se convierte en una forma cargada de connotaciones³²⁰. (Gutiérrez San Miguel, 2006:152)

³¹⁷ Rosellini, R. (y varios) (2000). *El cine revelado*. Trad.: Valle, C; Figueras, T. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

³¹⁸ Rosellini, R. (y varios) (2000). *El cine revelado*. Trad.: Valle, C.; Figueras, T. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

³¹⁹ Rosellini, R. (2001) *Un espíritu libre no debe aprender como esclavo*. Trad.: Guarner, J.L. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

³²⁰ 1990:62

14.1.13. El cine según Alfred Hitchcock

El cine es el medio de comunicación más extendido y más poderoso. Si usted construye su film correctamente, el público japonés debe reaccionar emocionalmente en los mismos lugares que el público de la India. Y como cineasta, siempre esto es para mí un auténtico desafío (Vericat Turà, 2003:46)³²¹.

14.1.14. El cine (cinematografía) según Alexandre Astruc

Hay que entender que hasta ahora el cine solo ha sido un espectáculo, cosa que obedece exactamente al hecho de que todos los films se proyectan en unas salas. Pero con el desarrollo del 16mm y de la televisión, se acerca el día en el que cada cual tendrá en su casa unos aparatos de proyección e irá a alquilar al librero de la esquinas unos films escritos sobre cualquier tema y sobre cualquier forma, tanto crítica literaria o novela como ensayo sobre las matemáticas, historia, divulgación, etc. Entonces ya no podremos hablar de *un* cine. Habrá *unos* cines como hay ahora unas literaturas, pues el cine, al igual que la literatura, antes de ser un arte especial, es un lenguaje que puede expresar cualquier sector del pensamiento³²². (Camporesi, 2014:129)

14.1.15. El cine (cinematografía) según Ingmar Bergman

No puedo evitar pensar que manejo un instrumento tan refinado que nos resulta posible iluminar con él el alma humana, con una luz infinitamente

³²¹ Truffaut, F. (1990) *El cine según Hitchcock*.. Trad.: Ramón G. Redondo. Madrid: Alianza Editorial.

³²² Alexandre Astruc (1984) *Nacimiento de una nueva vanguardia: la "Camera-Style"* (L'Écran français, 30 de marzo de 1948; reprod. en Romaguera y Alsina, 1993:220)

más intensa; descubrirla aun más brutalmente, y sumar a nuestro conocimiento nuevos dominios de la realidad³²³. (Vericat Turà, 2003: 14)

Es bastante lógico pensar que la cinematografía se convirtiera en mi medio de expresión. Era un modo de que me entiendan en un idioma que dejaba a un lado la palabra, que me faltaba, la música, que no dominaba, la pintura, que me dejaba indiferente. De repente tenía la posibilidad de relacionarme con el mundo en un idioma que literalmente habla de alma a alma en giros que, de una manera casi voluptuosa, se sustraen al control del intelecto³²⁴. (Vericat Turà, 2003: 56)

14.1.16. El cine según Gutiérrez San Miguel

El cine está considerado como el Séptimo Arte a pesar de su juventud, sobre todo si se contempla dentro del contexto de las artes en general. Tradicionalmente se ha estudiado desde muy diversos puntos de vista: como un hecho cultural, como una representación casi fotográfica (espejo) de la realidad³²⁵, como una recreación metafórica y simbólica sujeta a un lenguaje

³²³ Sarris, A., (ed.) (1969). *Entrevistas con director* (Vol. 1). Trad.: Perrón, M. España: Magisterio Español

³²⁴ Bergman, I. (1992) *Imágenes*. Trad.: Uriz Torres, J.; Uriz, F.. España: Tusquets Editores.

³²⁵ "El cine es un medio lineal, pero tanto en el sentido del oído como en el de la vista. es un medio caliente con una alta definición y alta implicación, pero baja participación " analiza Jarvie (1974) en las investigaciones que lleva a cabo en torno al cine. y añade que en ciertos momentos se concibió la esencia del cine como una interpretación creativa de la realidad, de ahí el interés de los rusos por el cine. continúa el discurso con un alegato oponiéndose a ésta interpretación arguyendo que carece de cualquier oro fundamento que el del gusto o el de la interpretación subjetiva del propio autor.

Toda película va unida a un cierto estilo que determina las características estéticas y las formas estructurales. si el criterio de valoración se elige en función de su semejanza con el marco social que lo representa, la mejor obra sería la que mostrase mayor parecido a la realidad, pero este juicio solamente sería apto para un determinado estilo cinematográfico. la estética narrativa surgiría en función de reflejar ciertos modelos de la realidad que presenta el entorno. (Sociología del cine. Guadarrama. Col. Universitaria de Bolsillo. Punto y Omega. Madrid)

propio³²⁶, como una expresión de la historia y de los acontecimientos sociales o de las mentalidades imperantes, como un producto industrial, como un objeto de consumo destinado a unas determinadas audiencias, entre otros muchos aspectos. Pero apenas se ha tratado desde el proceso creativo como tal, en donde trabajan una gran cantidad de profesionales de cuya actividad depende en gran medida los resultados finales de las películas. (Gutiérrez San Miguel, 2004:7 y 8).

14.1.17. El espacio cinematográfico según Marchis & García

Citando a varios autores (2006):

La división entre espacio en campo y fuera de campo hace referencia al «espacio presente y espacio ausente» (Gaudreault & Jost, 1995:93). Uno es el espacio que se ha elegido presentar y el otro es el espacio que se considera que se puede o debe dejar fuera. Juntos, el campo y el fuera de campo forman «un mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo que se puede denominar *espacio fílmico* o *espacio fílmica*» (J. Aumont, Bergala, Marie, & Vernet. 1989:25). Se ha definido el concepto de campo como «porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro» (J. Aumont et al. 1989:21). El fuera de campo existe como prolongación de aquel, y es «el conjunto de elementos (personas, decorados, etcétera) que, aún no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio» (J. Aumont et al., 1989:24). [...] la idea de un fuera de cuadro (J. Aumont et al., 1989:29) hace más referencia a todo lo que está fuera de la imagen vista, y

³²⁶ Eisenstein elabora el inicio de todas las teorías sobre el montaje que más tardes serían seguidas por un gran número de realizadores e investigadores del lenguaje cinematográfico, estableciendo diferentes categorías dependiendo de la intencionalidad, el ritmo, de la ideología, etc.

no lo imaginario. Así, el fuera de cuadro se referiría a los aspectos de creación del sentido. Dice Aumont (1996:95) que el fuera del campo es una medida temporal.

14.1.18. Elementos suscitan respuestas emotivas del espectador

Según Alfonso Cuadrado³²⁷ (2014:56):

[...] podemos señalar tres líneas mediante las que el film suscita respuestas emotivas:

1. Mediante recursos expresivos visuales y sonoros: el efecto de la música, la plástica de la dirección de arte —luz, color, composición y movimiento—, el movimiento de la cámara y el montaje.
2. Las emociones de los personajes ante los sucesos. Aquí la psicología también nos habla de cómo el reconocimiento de la expresión de nuestros semejantes —las neuronas espejo— suscita no solo la comprensión del estado aquel, sino una sensación similar. En este sentido, es fundamental la aportación del primer plano fílmico como elemento fundamental de este reconocimiento —en el teatro, el artificio pasa por la proyección de la palabra y el gesto—.
3. La emoción resultante de la comprensión de los hechos que suceden en el drama. Una respuesta menos inmediata, más suscitada ante la lógica valoración de los acontecimientos.

³²⁷ Cuadrado, A. (2014) *Sensación, emoción y sentimiento en el análisis fílmico*. En Rajas, M., G rtrudix, M. y  lvarez, S.(coord.) (2014). *An lisis de secuencias 2. T cnicas de realizaci n*. p.53-57. Espa a: Icono14 Editorial. p. 53-57

14.1.19. Zhang Yimou y Christopher Doyle sobre la aplicación de color en *Hero*

El porqué de la elección de estos colores queda abierto al espectador. El director Zhang Yimou, preguntado al respecto, respondió de forma poco clarificadora: "los colores [en *Hero* (Yimou, 2002)] no tienen un significado concreto. Simplemente necesitaba los colores para representar [...] un periodo diferente y una historia diferente"³²⁸. Por su parte, las declaraciones del director de fotografía, Christopher Doyle, pueden añadir una pista sobre cómo se escogieron, pero tampoco cabe considerarlas concluyentes (López Díez, 2015:194-195).

Así, Doyle ha explicado que el primer color que escogió Zhang Yimou fue el rojo. Muy a su pesar, pues Doyle había evitado el rojo en sus películas, hasta entonces la mayoría de ellas asiáticas, por la multiplicidad de connotaciones que posee este color en ese continente. No obstante, ambos buscaron rojos concretos, muy saturado: el de las vestimentas teñidas a mano en la época en que transcurre la historia. Esta decisión los obligó a cambiar de marca de negativo. En la parte en rojo de la historia se descartaron por Kodak, y en el resto de la película utilizaron Fuji (López Díez, 2015:195).

Según Doyle, el azul lo escogieron por el color del lago de una de las localizaciones en otra parte de la historia. El blanco lo emplearon en una parte cuyas escenas claves transcurren en un desierto, al mediodía. Aunque finalmente rodaron por la tarde y el blanco se tiñó de una calidez que no

³²⁸ Cita extraída de Bear, Liza (2004), *Fighting for Peace (and Art Films), Zhang Yimou on 'Hero'*, Web IndieWire, 24 de agosto de 2004, www.indiewire.com y que se utiliza en López Díez, 2015:194

tenía al mediodía. El verde lo utilizaron en una parte en la que son significativas unas cortinas de ese color, y el matiz que buscaban solo lo pudieron conseguir mediante la corrección de color. El negro es el color del palacio del emperador, con el que comienza la película y que da pie a los *flashbacks* que constituyen la historia. Según Doyle, "parte de la belleza de la película reside en que [...] cada historia ha sido coloreada por una percepción personal"³²⁹. Todas estas decisiones influyen, inconscientemente, en la experiencia de *Hero* que hacen los espectadores (López Díez, 2015:195-196).

14.2. MODELO ENCUESTA: ENCUESTA IEPCC

En esta encuesta IEPCC (Influencia de Elementos Personales, Críticos y Cinematográficos) queremos determinar cómo las variables de cultura, edad, sexo y/o profesión pueden interferir en la creación, apreciación e interpretación del mensaje cinematográfico y la codificación - decodificación del mismo. Además, queremos determinar el consumo del producto audiovisual y el auge de dicho producto en relación a los elementos que determinan el espacio fílmico según las variables antes explicadas.

Es imprescindible ser mayor de edad y entender el español escrito. Además es recomendable, aunque no excluyente, haber visto alguna de las películas de estos directores: Krzysztof Kieslowski, Christopher Nolan, Zhang Yimou.

Gracias por vuestra colaboración!

*Obligatorio

Elementos personales

Datos demográficos

¿Cuál es tu rango de edad? * Marca solo un óvalo.

18-25 años

26-35 años

36-45 años

46-55 años

56-65 años

³²⁹ Cita extraída de MacKey, Robert (204), *Cracking the Color Code of 'Hero'*, The New York Times, 15 de Agosto de 2004.

¿Cuál es tu sexo? * Marca solo un óvalo.

Masculino Femenino

¿Cuál es tu profesión? *

¿Cuál es tu nacionalidad? (favor indicar país exacto) *

¿Cuál es tu ascendencia cultural contando hasta tus bisabuelos? *

Ascendencia cultural se refiere a la nacionalidad de tus padres, abuelos y bisabuelos distinta a la tuya. Por ejemplo: chilena, italiana, polaca, china, coreana, etc.

¿Con cuál cultura, de las mencionadas por ti anteriormente, en los apartados de nacionalidad y ascendencia cultural, te sientes más identificado? Debes elegir una (1) sola *

Elementos críticos

Datos sobre consumo

¿Con cuánta frecuencia? * Marca solo un óvalo por fila.

	Más de una vez por semana	Más de una vez por mes	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca
Asistes a salas de cine					
Asistes a festivales, ciclos o muestras de cine					
Disfrutas de la programación general de televisión (series, telefilme)					
Utilizas las plataformas de pago (Netflix, HBO, Movistar)					
Disfrutas de la piratería (streaming, descargas — torrent, P2P, etc.—, compra DVD piratas)					
Compra DVD originales					

Elementos cinematográficos

Datos sobre intereses y gustos

*¿Qué géneros cinematográficos prefieres ver? puedes elegir máximo cinco (5) **

Acción / Bélico / Artes marciales / Aventura (Capa y espada, espionaje, piratas)

Animación (*stop motion* / marionetas, dibujos animados, computarizados, etc.)

Biográficos

Blockbusters (superproducciones)

Catástrofe

Ciencia ficción

Cine de autor

Cine negro / Policiaco / Criminal

Comedia (parodia, burlesca, risas, humor)

Danza

Documentales / Artísticos

Drama / Melodrama Erotismo / pornográfico

Fantástico / Maravilloso

Histórico / Péplum (romano, gladiadores)

Horror / Suspense / Thriller / Gore

Militante / Político / Propagandísticos

Musical

Romántico

Western / Spaghetti Western (vaqueros)

La nacionalidad de una película se determina por la inversión económica que hacen las productoras involucradas, y según su nacionalidad cada película tiene sus características propias. *¿De qué nacionalidad prefieres que sean las películas que ves? puedes elegir máximo dos (2) nacionalidades *Selecciona todos los que correspondan.*

Cine americano (Hollywood)

Cine latinoamericano

Cine europeo

Cine asiático

Otro:

*¿Qué elementos hacen que te guste más una película? elegir máximo cinco (5) **

Director

Actores

Efectos especiales

Decorado

Iluminación

Cinematografía/fotografía

Vestuario, maquillaje

Sonido

Música

Banda Sonora

Trama

Género cinematográfico

Trasfondo cultural

Trasfondo histórico

Trasfondo político, social, económico

*¿Cuáles elementos te ayudan a seleccionar una película? puedes elegir máximo cinco (5) **

Críticas

Efectos especiales

Puntuación en páginas y blogs

Trama

Director

Actores

Género cinematográfico

Trasfondo cultural

Trasfondo histórico

Trasfondo político, social, económico

*¿Crees que estos elementos son estéticos o cuentan algo de la historia? ¿Son importantes para la trama? * Marca solo un óvalo por fila.*

	Si, cuenta algo	No, son sólo decoración	Tal vez pero pocas veces me doy cuenta de ellos	No lo sé/No recuerdo
Decorado/Ambiente				
Iluminación				
Uso del color				
Vestuario/Maquillaje				
Sonido/Música (banda sonora, efectos especiales, etc.)				
Cinematografía/fotografía (movimiento de cámara, enfoque, planos)				
Montaje				

*Cuando ves las películas ¿te fijas en alguno de estos elementos? * Marca solo un óvalo por fila.*

	Bastante	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca
Decorado				
Iluminación				
Uso del color				
Vestuario				
Maquillaje				
Sonido				
Música				
Banda sonora				
Efectos especiales				
Movimientos de cámara				
Enfoque				
Planos				
Montaje				

Directores de cine y sus películas

Opiniones y percepciones sobre estos directores y sus películas

¿Te gustan las películas de estos directores? *Marca solo un óvalo por fila.

	Bastante	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca
Krzysztof Kieslowski (<i>Tres colores: Azul, rojo, blanco</i> y <i>La doble vida de Verónica</i>)				
Christopher Nolan (<i>Memento</i> , <i>El truco final: el prestigio</i> , <i>Origen</i> , <i>Interstellar</i>)				
Zhang Yimou (<i>Sorgo rojo</i> , <i>Hero</i> , <i>La casa de las dagas voladoras</i> , <i>La maldición de la flor dorada</i>)				

¿Qué opinas de estas películas? * Marca solo un óvalo por fila.

	Me gustó	No me gustó	No la entiendo	No la he visto
<i>Tres colores: Azul</i>				
<i>Tres colores: Blanco</i>				
<i>Tres colores: Rojo</i>				
<i>La doble vida de Verónica</i>				
<i>Memento</i>				
<i>El truco final</i>				
<i>Origen</i>				
<i>Interstellar</i>				
<i>Sorgo rojo</i>				
<i>Hero</i>				
<i>La casa de las dagas voladoras</i>				
<i>La maldición de la flor dorada</i>				

¿Qué elemento recuerdas de la película Tres colores: Azul? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Sonido	Encuadre
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	

¿Qué elemento recuerdas de la película Tres colores: Blanco? Selecciona todos los que correspondan

No la he visto		
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	
Sonido	Encuadre	

¿Qué elemento recuerdas de la película La doble vida de Verónica? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Sonido	Encuadre
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	

¿Qué elemento recuerdas de la película Memento? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Sonido	Encuadre
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	

¿Qué elemento recuerdas de la película Tres colores: El truco final? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Sonido	Encuadre
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	

¿Qué elemento recuerdas de la película Origen? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Sonido	Encuadre
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	

¿Qué elemento recuerdas de la película Interstellar? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Sonido	Encuadre
Decorado	Música	Planos
Ambientación	Banda sonora	Trama
Iluminación	Efectos especiales	Uso del tiempo
Uso del color	Movimientos de cámara	Otro:
Vestuario/Maquillaje	Enfoque	

¿Qué elemento recuerdas de la película Sorgo rojo? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto	Vestuario/Maquillaje	Movimientos de cámara
Decorado	Sonido	Enfoque
Ambientación	Música	Encuadre
Iluminación	Banda sonora	Planos
Uso del color	Efectos especiales	Trama

Uso del tiempo

Otro:

¿Qué elemento recuerdas de la película Hero? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto

Sonido

Encuadre

Decorado

Música

Planos

Ambientación

Banda sonora

Trama

Iluminación

Efectos especiales

Uso del tiempo

Uso del color

Movimientos de cámara

Otro:

Vestuario/Maquillaje

Enfoque

¿Qué elemento recuerdas de la película La casa de las dagas voladoras? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto

Sonido

Encuadre

Decorado

Música

Planos

Ambientación

Banda sonora

Trama

Iluminación

Efectos especiales

Uso del tiempo

Uso del color

Movimientos de cámara

Otro:

Vestuario/Maquillaje

Enfoque

¿Qué elemento recuerdas de la película La maldición de la flor dorada? Selecciona todos los que correspondan.

No la he visto

Sonido

Encuadre

Decorado

Música

Planos

Ambientación

Banda sonora

Trama

Iluminación

Efectos especiales

Uso del tiempo

Uso del color

Movimientos de cámara

Otro:

Vestuario/Maquillaje

Enfoque